retro GAMER 260 SEITEN SONDERHEFT 2/16 Deutschland € 14,95 Österreich € 16,90 Schweiz SFR 25,80

ALT!

DIE BESTE RETRO SPIELE-HARDWARE

Die wichtigsten Homecomputer, Konsolen & Handhelds von 1977 bis 2001

ALLE INFOS ZU Atari ● RCA Studio ● Apple II ● Microvision ● Atari 8-Bit ● Mattel Intellivision ● Commodore VC 20 ● BBC ● Sinclair Spectrum ● Commodore 64 ● ColecoVision ● MSX-Computer ● Schneider CPC ● NES ● Sega Master System ● Atari ST ● Amiga 500 ● Sega Mega Drive ● Nintendo Game Boy ● Atari Lynx ● Turbo Grafx 1 ● Sega Game Gear ● Neo Geo ● SNES ● 3DO ● Sony PlayStation ● Sega Saturn ● Nintendo 64 ● Bandai Wonderswan ● Sega Dreamcast ● Sony PlayStation 2 ● Nintendo Gamecube ● Xbox ● Nintendo GBA ● Retron 5 ...

4 198962 414952 02

DIE BESTE RETRO SPIELE-HARDWARE

powered by retro GAMER
Sonderheft 02/2016

Die Retro-Liebe, und wir reden natürlich von der Liebe zu Retrospielen, ist teils pure Weißt-du-noch-Nostalgie, teils aktiv gelebtes Hobby: Dank Emulatoren und Download-Veröffentlichungen auf modernen Plattformen war es wohl noch nie so einfach wie heute, die alten Klassiker zu spielen – noch nicht einmal „damals"! Am meisten aber machen Retro-Games natürlich auf Retro-Plattformen Spaß. Denn selbst der beste Bildschirmfilter schafft es nicht, Sprites, Farben und, ja, auch das Flimmern, so darzustellen, wie damals ein Röhren-Fernseher oder VGA-Monitor. Ganz zu schweigen von den Original-Eingabegeräten und -Speicherkarten. Oder dem rein haptisch befriedigenden Erlebnis, ein Modul in seinen Schacht zu wuchten. Oder der Vorfreude beim Installieren von Sechs-Disks-Spielen auf dem Home Computer...

In diesem Sonderheft des deutschen **Retro Gamer** wollen wir euch die besten Spiele-Plattformen ausführlich vorstellen, mit einer liebevollen Auswahl bereits erschienener, aber auch ganz neuer Artikel. Aber was heißt „die besten"? Welche Kandidaten haben wir angesehen? Diese Fragen wollen wir kurz beantworten. Unsere Liste aus über 30 Plattformen – Heimcomputer, Spielkonsolen und Handhelds – bewertet ebenso Spieleangebot, Verkaufserfolg wie auch technische Neuerungen. So gehören für uns Massen-Phänomene wie das **NES** oder der **Commodore 64** auf jeden Fall in dieses Heft, aber auch die **Dreamcast** (bei freundlicher Auslegung die erste 128-Bit-Konsole), obwohl letztere nach nur drei Jahren scheiterte.

Selbst bei 260 Seiten mussten wir Grenzen ziehen. So beschäftigen wir uns explizit mit den 24 Jahren von 1977 bis 2001, mit der Ausnahme des Sammel-Artikels **Homecomputer der 70er**. Das schließt leider die Magnavox Odyssey als erste richtige Konsole aus (wir haben sie außerdem gerade erst in Retro Gamer 2/2016 vorgestellt), aber auch PSP und DS und die Konsolengenerationen ab der siebten. Anders formuliert, beleuchten wir die Generationen 2 bis 6 sowie die zeitgleich erschienenen Home Computer. Wir richteten uns durchweg nach den US-Erscheinungsterminen (in den meisten Fällen waren die europäischen kurz danach), nicht nach den japanischen. Und schließlich und endlich hat auch Subjektives reingespielt – wenn die Wahl zwischen zwei „mittelwichtigen" Systemen anstand, hat im Zweifel dasjenige gewonnen, welches einem Redaktionsmitglied aus dessen eigener Historie heraus nahesteht.

Wir sind überzeugt: Auf den folgenden 260 Seiten, aufgeteilt in fünf Epochen (sowie einem kurzen Bonuspart „Alte Spiele heute spielen"), ist für jeden etwas dabei, der seit 40, 30 oder 20 Jahren Computer- und Videospiele mag.

Viel Spaß beim Schmökern,
Euer Retro Gamer Team

DIE BESTE RETRO-

1972 – 1980
8-BIT-FRÜHZEIT

Atari 2600
1977
» S. 006

Die Homecomputer der 70er
1970er
» S. 014

RCA Studio II
1977
» S. 020

Apple II
1977
» S. 026

1981 – 1986
8-BIT-GLANZZEIT

Commodore VC 20
1981
» S. 052

BBC Micro
1981
» S. 056

Sinclair Spectrum
1982
» S. 062

MS-DOS-Spiele
1980er
» S. 066

1985 – 1992
16-BIT & HANDHELDS

Atari ST
1985
» S. 126

Amiga 500
1987
» S. 132

Sega Mega Drive
1989
» S. 142

Nintendo Game Boy
1989
» S. 152

1993 – 1999
32-BIT UND 64-BIT

3DO
1993
» S. 192

Sony Playstation
1994
» S. 202

Sega Saturn
1995
» S. 210

Nintendo 64
1996
» S. 220

1999 – 2001
DIE 6. GENERATION

Sega Dreamcast
1999
» S. 232

Sony Playstation 2
2000
» S. 238

Nintendo Gamecube
2001
» S. 244

Xbox
2001
» S. 246

SPIELE-HARDWARE

Microvision
1979
» S. 032

Atari 8-Bit
1979
» S. 038

Mattel Intellivision
1980
» S. 046

Commodore 64
1982
» S. 072

Coleco Vision
1982
» S. 082

MSX-Computer
1983
» S. 092

Schneider CPC
1985
» S. 100

NES (Famicom)
1985
» S. 108

Sega Master System
1986
» S. 116

Atari Lynx
1989
» S. 160

Turbo Grafx 16 (PC Engine)
1989
» S. 168

Sega Game Gear
1990
» S. 174

Neo Geo
1990
» S. 180

SNES (Super Famicom)
1991
» S. 188

Bandai Wonderswan
1999
» S. 228

Nintendo GBA
2001
» S. 248

2016

RETROSPIELE HEUTE

Von 3DS bis PS4: Klassiker auf neuen Konsolen
» S. 250

Retron 5: Alleskönner oder Emulatoren-Nepp?
» S. 256

RUBRIKEN

003 Editorial
258 Vorschau

1977 1980

8-BIT-FRÜH-ZEIT

ATARI 2600 WAR DIE BEDEUTENDSTE KONSOLE DER 8-BIT-FRÜHZEIT. FÜNF JAHRE LANG BEHERRSCHTE SIE DIE WOHNZIMMER, WURDE ZUM SYNONYM FÜR HEIMKONSOLEN GENERELL. WIR ZEICHNEN DIE SPANNENDE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE DES HIERZULANDE VCS 2600 GENANNTEN GERÄTS NACH.

Der Magnavox Odyssey gebührt die Ehre, 1972 die Ära der Spielkonsolen begründet zu haben – sie gilt nach allgemeiner Zählung als „1. Generation". Erst 1977 folgte die 2. Generation (RCA Studio II, Atari 2600) und 1979 der erste Handheld mit austauschbaren Spielen. Doch auch auf Homecomputer konnte damals schon gespielt werden...

ATARI 2600

Bei einem Produkt, das die Flughöhe des Atari 2600 erreicht hat, könnte man glauben, das sei von Beginn an klar gewesen. Doch am Anfang der wegweisenden Heimkonsole stand eher keine geniale Idee, wie einer der Hauptverantwortlichen für das System, Al Acorn, fast schon demütig ausführt: „Die Architektur war für jeden ziemlich offensichtlich," erinnert er sich der spätere Leiter von Ataris Consumer-Entwicklungssparte. „Unser Geschäft waren dedizierte Spielechips, und wenn du einen Mikroprozessor kriegen kannst und ein Spiel in ein ROM, dann bekommt die Sache offenkundig Flügel."

Die Geschichte des Geräts, das 1977 als Atari 2600 erschien (bei uns erst 1980, unter dem Namen VCS 2600) begann bei der Firma Cyan Engineering. Genauer gesagt, begann sie nach einer von Steve Mayers und Ron Milners vielen Reisen zwischen deren Cyans Sitz in Grass Valley und Atari Inc in Los Gatos. Grass Valley diente Atari seit 1973 als Forschungsabteilung für neue Automatenspiele und verwandte Projekte. Cyan war von Mayer und Larry Emmons gegründet worden, zwei Ingenieuren aus Ampex' Videofile-Abteilung, wo auch die Atari-Gründer Nolan Bushnell und Ted Dabney ihre Karrieren begannen.

Im Bereich der Automatenspiele wurde die Konkurrenz schnell immer größer, und Bushnell wurde als Atari-Chef schnell klar, dass er durch die kontinuierliche Veröffentlichung neuer Spiele die Oberhand behalten musste. Deshalb startete er die Zusammenarbeit mit seinen ehemaligen Kollegen bei Ampex, eben Cyan. Die Firma wurde so wichtig für seine Strategie, dass sie aufkaufte. Fortan stellte Cyan in den frühen 70ern Prototypen von Ataris Automatenspielen her. Ihre Designs waren oft innovativ. Wie Nolan es formuliert, „baute Cyan den technischen Kram, von dem man sagte, man könne ihn nicht herstellen."

FAKTEN

VERÖFFENTLICHUNG: 14. OKTOBER 1977 (EUROPA 1980)

STARTPREIS: 199 DOLLAR

ABMESSUNGEN: 35,8 x 23.5 x 6,5 cm

GEWICHT: 552 g

PROZESSOR: MOS/Signetics 6507 mit 1,19 MHz

SPEICHER: 128 bytes

BILDSCHIRM: 256x192 und 320x 240 Pixeln

FARBEN: 128 NTSC, 104 PAL

WICHTIGE MAGAZINE: ATARI AGE, ATARI CLUB, ATARI OWNER'S CLUB, ATARIAN

Im Sommer 1975 kam es zu Mayers und Milners besagter Rückreise von Atari zurück nach Hause. Auf dieser diskutierten sie die Frage, ob man einen Mikroprozessor zum Bau einer Spielekonsole nutzen könne, auf der viele verschiedene Spiele laufen. Der Grund für die Überlegung war, dass Atari plante, mit *Pong* erstmals den Endkunden-Markt für elektronische Geräte zu betreten. Gemeinsam mit der Einzelhandelskette Sears wollte man die Wohnzimmer erobern!

Ermöglicht hatte diesen Schritt Atari-Ingenieur Harold Lee, dem es gelungen war, Al Alcorns originalen *Pong*-Automaten in einen einzigen, dedizierten Chip zu stopfen. Mit dem im Consumer-Electronics-Handel führenden Partner Sears und einer neuen Fabrik (bezahlt vom Investor Don Valentine) begann mit der Telespiel-Version von *Pong* ein neus Kapitel für Atari. Das Unternehmen plante bereits Nachfolgekonsolen auf Basis der neuen Technologie und wollte damit einige der *Pong*-Ableger aus der Spielhalle in die Wohnzimmer bringen.

WIE ES FUNKTIONIERT

DIE INTERNEN SCHLÜSSELKOMPONENTEN DER ERSTEN VERSION DES ATARI 2600

CARTRIDGE-PORT

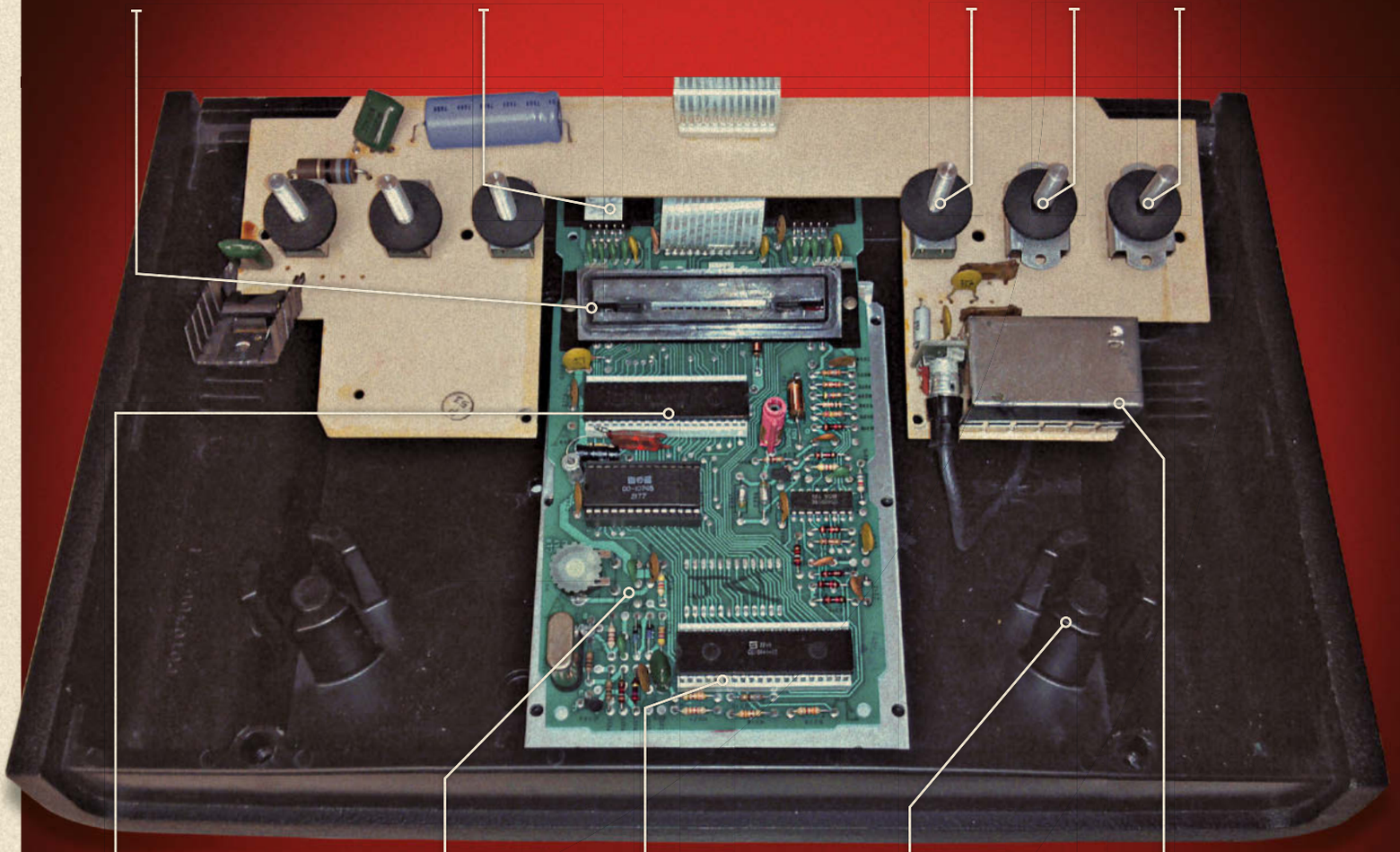
Es ist nicht bloß der Ort zum Einstecken der Spielmodule: Der Steckplatz dient auch als Erweiterungs-Slot. Später verfügbare Zusätze wie Tastatur oder Extra-Speicher nutzten ihn zur Kommunikation mit dem 2600.

CONTROLLER-PORT

Zwei DB-9-Ports dienten zum Anstöpseln der Controller und weiterer Peripherie-Geräte. Ein innovatives Feature, denn damalige Konsolen verbanden die Controller meist fest per Kabel mit dem System.

BEDIENSCHALTER

Die Bedienschalter der frühen Modelle des 2600 sind auf einem separaten PCB platziert, der mit einem Flachkabel mit dem Mainboard verbunden ist. Die Schalter (von links nach rechts) sind zum Ein- und Ausschalten, TV-Typ (Farbe oder schwarz-weiß), Schwierigkeitsgrad für linken respektive rechten Spieler, Spielauswahl (zum Durchschalten der Spiele auf dem jeweiligen Cartridge) und Reset. Ab 1980 wurden die Schwierigkeitsregler auf die Rückseite nahe der Joystick-Ports verlegt. Der später veröffentlichte 2600 Jr hatte statt Schaltern Plastikschieber.



CPU

Die Mikroprozessor des 2600 ist der 6507, eine abgewandelte Version des ehrwürdigen 6502, dem ein paar der Interrupt-Leitungen und Transaktionssignale fehlen. Er kann 8K Speicher verwalten, was später durch eine Technik namens Bank-Switching umgangen werden konnte. Der Prozessor diente später auch als Controller für das Floppy-Disk-Laufwerk in Ataris 8-Bit-Computern.

RIOT

RIOT steht für RAM-I/O-Timer (Speicher-Ein-/Ausgabe-Timer). Der Chip hieß vorher MOS Tech 6532. Er ist Träger des einzigen Speichers des 2600 (karge 128 Bytes) und liest zudem die Informationen von Ports und Schaltern aus.

TIA

Steht für Television Interface Adaptor, übermittelt als TV-Anbindungs-Adapter also Sound und Bild an den Fernseher.

LAUTSPRECHER-PODIUM

Die Entscheidung, den Sound nicht per internem Lautsprecher wiederzugeben, wie in vielen anderen Konsolen Mitte der 70er, sondern ihn direkt an den Ferseher zu schicken, fiel erst sehr spät in der Entwicklung. Zu spät, um den Sockel für die Lautsprecher im ersten Modell noch zu entfernen.

HOCHFREQUENZ-MODULATOR

Das von TIA erzeugte Bild wird an den Modulator weitergegeben und dann ans Display via Ultrakurzelle auf Kanal 3. Um es noch komplizierter zu machen, hatten manche Versionen des Launch-Modells einen Schalter zur Wahl von Kanal 3 und 4 – oder ein Loch ohne Schalter.

»MIKROPROZESSOR BEDEUTETE: NEUE SOFTWARE LADEN, ANDERES SPIEL SPIELEN.«

Genau das führte Milner und Mayer zu dem Gedanken, Mikroprozessoren für eine zukunftsfähige Spielekonsole zu nutzen. Während man mit der „*Pong* auf einem Chip"-Technologie für jedes Spiel einen eigenen, extra dafür hergestellten Chip brauchte, könnte man mit einem Mikroprozessor-basierten System einfach neue Spielesoftware laden.

Auch das Atari-Management dachte in diese Richtung, wollte aber noch einen Schritt weiter gehen. Al Acorn erinnert sich: „Nolan, Atari-Präsident Joe Keenan und ich setzten uns zusammen und entschieden, dass wir ein Spielsystem mit Modulen brauchen." Alcorn gab Milner und Mayer den Auftrag, das Thema voranzutreiben. Die beiden schauten sich zunächst an, was der junge Markt an Mikroprozessoren hergab, um die Umsetzbarkeit ihres Konzepts zu prüfen.

EIN MIKROPROZESSOR UND EIN REBELL NAMENS PEDDLE

Motorola und Intel führten damals den Markt für Mikroprozessoren an, der vier Jahre vorher mit Intels 4004 seinen Anfang genommen hatte. Mittlerweile waren mit Intels 8080 und Motorolas 6800 ausgereifte CPUs erschienen. Urgesteine wie Fairchild Semiconductor und Texas Instruments mischten ebenfalls mit, das Angebot war also üppig.

Ron und Steve stellten Wunschlisten für diverse Prototypen ihrer Mikroprozessor-basierten Spielekonsole zusammen. Das Konzept erfuhr über die Zeit hinweg zahlreiche Revisionen. Man schloss auch, konträr zur Modul-Idee, die Produktion von dedizierten Versionen nicht aus, die dann im ROM jeweils unterschiedliche Spiele haben würden.

Das Problem beim Design der Atari-Spielekonsole bestand im Preis der Mikroprozessoren: 100 bis 300 Dollar pro Stück waren einfach zu viel. Doch bei einem Besuch einer Elektronikmesse im September 1975 fand man die Lösung. Die *Western Electronics Show and Convention* (*Wescon*) war damals die wichtigste US-Messe in diesem Sektor – so bedeutend wie die *E3* für Spielejournalisten. Milner und Mayer erhielten kurz vor der 24. *Wescon*, die 1975 in San Francisco stattfand, eine Einladung. Und zwar von einem bis dahin nicht bekannten Prozessorhersteller namens MOS Technology.

Bei MOS arbeitete Chuck Peddle in führender Position. Er hatte 1973 bei Motorola angeheuert, um deren Mikroprozessoren-Projekt in Mesa, Arizona, zum Abschluss zu bringen. Nachdem er erfolgreich die Fehler von Motorolas erstem Chip 6800 ausgemerzt und einen Unterstützungschip entwickelt hatte, wollte er an einer neuen, günstigeren Version arbeiten. Da Motorola damals jedoch nicht daran interessiert war, weitere Mikroprozessoren zu entwickeln, entschied Peddle, seinen Plan im Alleingang weiter zu verfolgen. Peddle tat sich mit einem alten Bekannten aus demselben Business, John Pavinen, zusammen und nahm seine Idee mit zu dessen Firma MOS Technology.

MOS hatte im überfluteten Markt für Taschenrechner den Kürzeren gezogen, weshalb die Bereitschaft, ihr Glück mit einem preisgünstigen Mikroprozessor zu versuchen, groß war. Im August 1974, als Motorola seinen 6800 für 300 Dollar anbot, begann Peddle nebst sieben Mitarbeitern mit der Entwicklung eines alternativen Prozessors. Ihr Ziel war, den Chip für spottgünstige 20 bis 25 Dollar anbieten zu können. Sie nannten die Reihe 6500, um eine Assoziation zu Motorolas 6800er zu wecken. Der 6502 sollte der Hauptmikroprozessor der Serie sein, dazu kamen eine Reihe von Unterstützungs-Chips, die den Anschluss von Peripherie-Geräten erlaubten. Es war also in der Hinsicht genau dasselbe Konzept, mit dem Peddle zuvor bei Motorola Pionierarbeit geleistet hatte.

Auf der *Wescon* in San Francisco wollte MOS diesen Chip präsentieren und erste Käufer an Land ziehen. Im August 1975 schalteten sie Werbeanzeigen in Branchenmagazinen für ihren 25-Dollar-Chip, den sie für diesen Preis gleich auf der *Wescon* verkaufen wollten. Mit dem Kampfpreis erzeugten sie viel Aufmerksamkeit. Allerdings war der Veranstalter der Messe nicht davon begeistert, dass sie die *Wescon* als Basar nutzen wollten: Man verstand sich als Handelsmesse, nicht als Flohmarkt. Kaum waren Peddle und seine Kollegen an ihrem Stand angekommen, wurden sie auch schon aufgefordert, keinesfalls unter den Augen des gesamten Silicon Valleys ihre Chips zu verkaufen.

Peddle fand schnell eine Lösung: MOS schickte die Interessenten einfach vom Stand in ihr nahe gelegenes Hotel. Dort wartete vor einer Suite stand Peddles Frau mit einer Tonne voller Mikroprozessoren und einer Ladung Anleitungen. Vor der Suite gab es den Standard-Chip zum Kauf, im eigentlichen Hotelzimmer wurde die komplette Chip-Serie vorgeführt. Es bildete sich eine lange Schlange vorm Hotelzimmer, in der auch der junge Steve Wozniak (der spätere Apple-Mitgründer) stand. Und natürlich auch Milner und Mayer, die genauso beeindruckt von MOS' Preishammer waren wie alle anderen. Was sie damals nicht wussten: Von der Ladung Chips war nur ein Teil funktionsfähig...

» **Der freudige Moment, Weihnachten 1977 zu einem der ersten Besitzer eines Atari 2600 zu werden. Auch Joe Decuir freute sich, wenn er den Kindern im Kaufhaus zuschaute, wie sie begeistert am 2600 spielten.**

DER 2600 IM WANDEL

Die ersten 400.000 Einheiten des 2600 hatten ein markantes, dickes Plastikgehäuse mit geschwungenen Kanten. In der Revision von 1978 wurde das Plastik dünner, die Form eckiger. Genauso wie die Launch-Version bietet diese Revision aber sechs Schalter zum Ein- und Ausschalten, Wahl des TV-Typs (Farbe oder schwarz-weiß), Spielauswahl, Reset, Schwierigkeitsgrad für linken und rechten Spieler. Die beiden letzten Schalter wanderten später auf die Rückseite.

Ursprünglich sollte der 2600 den Sound über interne Lautsprecher ausgeben. Obwohl der Ton letztlich übers TV kam, finden sich die Lautsprecher-Halterungen noch im Gehäuse der Erstauflage. Tatsächlich gibt es sie in verschiedenen Formen sogar noch in bestimmten Revisionen, die im Jahr 1978 in den Handel kamen.

Die Launch-Version des 2600 wird von Sammlern oft „Heavy Sixer" genannt. Wie man auf dem Bild sieht, kommt der Name von dem Metallschild, der die vom 2600 erzeugten elektronischen Interferenzen abblocken soll. Da es bei der Federal Communications Commission (FCC), die US-Behörde zur Regulierung des Rundfunks, noch keine Vorgaben für Geräte wie dieses gab, fügte man die Abschirmung hinzu, um auf jeden Fall die gängigen Standards zu erfüllen. Im Modell von 1978 fiel sie weg. Zusammen mit ein paar kosmetischen Änderungen nennen manche dieses Modell „Light Sixer". Es ist übrigens ein Mythos, dass in Sunnyvale nur Heavy Sixers hergestellt wurden, es wurden dort ebenso Light Sixers produziert.

Das Motherboard des 2600 ist ziemlich klein. Abseits der Flachkabel zu den Schaltern und dem Cartridge-Port gibt es nur drei Chips (von links nach rechts): die 6507-CPU, den RIOT von MOS und die Grafik-Einheit TIA.

DIE TOP 10 SPIELE FÜR ATARI 2600

ADVENTURE
ERSCHIENEN: 1979

Warren Robnetts *Adventure* war ein Meilenstein, nicht nur auf Atari 2600. Warren schummelte nicht bloß trickreich und gegen die Atari-Konventionen seinen Namen ins Spiel, sondern erlaubte den Spielern erstmals, Items einzusacken. Natürlich wurde *Adventure* später von Titeln wie *Haunted House* oder *The Legend Of Zelda* übertroffen, das ändert aber nichts an seinem wegweisenden Charakter. Es verkaufte sich mehr als eine Million Mal.

E.T.
ERSCHIENEN: 1982

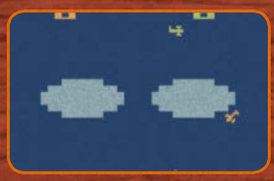
Howard Scott Warshaws *E.T.* ist ebenfalls untrennbar mit dem 2600 verbunden. Es sollte ein innovativer Begleiter zum Kinofilm werden, aber nach langwierigen Lizenzverhandlungen blieben Warshaw nur noch fünf Wochen, um es fürs Weihnachtgeschäft fertigzustellen. Trotz seiner geringen Qualität verkaufte sich *E.T.* 1,5 Millionen Mal. Allerdings hatte Atari 4 Millionen Stück produziert. Ein Teil der riesigen Menge an Rückläufern vergrub Atari während des Videogame-Crash in der Wüste.

YARS' REVENGE
ERSCHIENEN: 1982

Warshaw entwickelte im selben Jahr wie das mäßige *E.T.* auch sein bestes Spiel. Anfangs sollte es eine Portierung von Cinematronics' *Star Castle* werden, dann schwenkte Warshaw jedoch um. Er entwickelte einen innovativen Shooter, der so beliebt wurde, dass er sein eigenes Titellied hervorbrachte und ein Radio-Hörspiel rund um das Comicbuch, das die Originalgeschichte erzählt. *Yars' Revenger* wurde schließlich zum meistverkauften Spiel für den Atari 2600.

SPACE INVADERS
ERSCHIENEN: 1980

Es gibt kaum ein frühes Konsolenspiel mit einer ähnlichen Bedeutung wie Ataris Port von *Space Invaders*. Es war das erste lizenzierte Automatenspiel und das erste Videospiel mit mehr als 1 Million Verkäufen – es kam sogar auf mehr als 2 Millionen im ersten Jahr. *Space Invaders* erwies sich als Systemseller, denn die Verkaufszahlen des Atari 2600 vervierfachten sich nach dem Release des Spiels. Die 2600-Version entspricht zwar nicht ganz dem Automaten, bietet aber 112 Gameplay-Variationen.



COMBAT
ERSCHIENEN: 1977

Combat war klar von *Tank* inspiriert, übertrumpfte das Vorbild aber mit 27 Spielmodi – auch wenn die ebenfalls alle ein Automatenvorbild hatten. *Combat* gehörte zu den neun Launchtiteln der Konsole, aus diesem Grund kennt es fast jeder Besitzer eines Atari 2600. Erschaffen wurde *Combat* von Steve Mayer, Joe Decuir, Larry Wagner und Larry Kaplan, die damit eines der ersten Videogames für zwei Spieler auf der Heimkonsole ablieferten.

»MOTOROLA VERKLAGTE PEDDLE UND MOS WEGEN DIEBSTAHL VON KONZEPTEN UND HANDELSGEHEIMNISSEN.«

Nachdem die beiden Cyan-Leitenden ihren 6502 samt Instruktionen erhalten hatten, unterhielten sie sich gut 90 Minuten mit Peddle. Sie vereinbarten, dass Peddle am nächsten Tag Cyan besuchen sollte, um zu klären, ob und wie man den 6502 in der geplanten Spielkonsole einsetzen konnte. Peddle und sein Team verhandelten schließlich zwei Tage lang mit Cyan. Es wurde über die ursprünglichen Traum-Spezifikationen von Steve und Ron gesprochen, über mögliche Board-Designs, aber auch über Finanzielles.

Am Ende entschied sich Cyan tatsächlich für einen Chip von MOS Technology, allerdings nicht den 6502. Aus Kostengründen gab man dem 6507 nebst Ein-Ausgabe-Chip den Vorrang. Nun fehlte nur noch ein Prozessor für Grafik und Sound. Eine Ingenieursfirma namens Microcomputer Associates hatte Debugging-Software für MOS erstellt. Zudem verfügten sie über eine Entwicklungsumgebung namens Jolt, die zusammen mit einem Terminal-Interface und eingebauter Debugging-Software. Mit Jolt konnte man die Hauptlatine der Konsole ausprobieren, bevor alle Chips fertig waren.

Eine letzte Hürde blieb: Sowohl MOS als auch Atari und Cyan wollten für ihre Chips zusätzliche Hersteller offiziell lizenzieren. MOS wollte sich so schneller als Hersteller am Markt etablieren, Atari sich gegen den möglichen Wegfall von MOS als Lieferant absichern. Atari wollte außerdem Handelsbeziehungen mit jemandem an der Westküste. Beide Unternehmen hatten ihre Wunschpartner bereits ins Auge gefasst – und dachten an dieselbe Firma: Synertek.

Bob Schreiner, der Präsident von Synertek, kannte Peddle bereit aus ihrer gemeinsamen Zeit bei General Electrics; sie waren befreundet. Auch Atari hatte bereits eine Verbindung zu Synertek: Die Firma entwickelte und fertigte die Chips für die Heimversion von *Pong*.

Gerade mal einen Monat nach dem ersten Zusammentreffen von Cyan und MOS war das Projekt in trockenen Tüchern. Milner und Mayer benachrichtigten die anderen Hersteller von Mikroprozessoren, dass sie kein Interesse mehr an ihren Produkten hätten. Die meisten Unternehmen ließ das kalt, sie hatten von dem möglichen Abkommen mit Cyan keinen Geldregen erwartet. Nur eine Firma reagierte sauer: Motorola, Peddles voriger Arbeitgeber, verklagte ihn und MOS wegen des angeblichen Diebstahls von technischen Zeichnungen und Handelsgeheimnissen – nur eine Woche nach der Ankündigung durch Milner und Mayer.

Den kurzen Zeitabstand zwischen Peddles Weggang und der Aufnahme seiner Produktion wertete Motorola als Indiz, ebenso die Tatsache, dass der MOS-Chip 6501 kompatibel mit Motorolas 6800 war. Anfang November 1975 begann der Prozess. Mittels einer einstweiligen Verfügung war es MOS währenddessen untersagt worden, in Produktion zu gehen. Wie gut, dass Atari sich um eine alternative Produktionsoption gekümmert hatte!

Motorola gewann den Prozess, schaffte es aber nicht, auch den Chip 6502 verbieten zu lassen. Alle produzierten Einheiten des 6501 jedoch mussten qua Urteil zerstört werden. Zudem blieben die Gerichtskosten von 300.000 Dollar an MOS hängen. Genau aus diesem Grund zählt der 6501 heute zu den begehrtesten Sammlerobjekten von Computer-Enthusiasten. Für Atari und Cyan war er jedoch nicht von Bedeutung: Sie hatten ja bereits einen anderen Produzenten für ihren Chip, ein extrem kostengünstiges Grunddesign – und nicht zuletzt die Ingenieure, um ihre modulbasierte Spielekonsole Wirklichkeit werden zu lassen.

WER IST STELLA?

Bis Dezember 1975 gelang es Milner und Mayer, einen halbwegs funktionalen Prototypen zu bauen, auf dem eine Heimversion des Automaten-Hits *Tank* lief. Zum Einsatz kam der 6502 Jolt zusammen mit einer früheren Version eines selbstentwickelten Grafikchips. Die

EINIGE DER WICHTIGSTEN UND BESTEN SPIELE FÜR ATARIS POPULÄRE HEIMKONSOLE

PITFALL!
ERSCHIENEN: 1982

Pitfall! war ein absoluter Verkaufsschlager auf dem Atari 2600. Mehr als 4 Millionen Einheiten wanderten über die Ladentheke, auch wenn das Spiel damit nur Platz 2 hinter *Pac-Man* belegt. *Pitfall!* hatte seine eigene Cartoon-Sendung und half Activision auf dem Weg zum mächtigen Publisher. Es war außerdem einer der ersten scrollenden Plattformer, fast alle davor nutzten statische Hintergründe. Für manche ist Pitfall Harry so was wie ein Atari-Maskottchen.

RIVER RAID
ERSCHIENEN: 1982

Ein weiterer Hit von Activision, der auf Ataris 1978er Automatenspiel *Sky Raider* aufbaut. Entwickelt wurde *River Raid*, mit mehr als einer Million Einheiten immerhin auf Platz 10 der meistverkauften 2600-Spiele, von Ex-Atari-Programmierer Carol Shaw. Bemerkenswert ist nicht zuletzt die Technik, die alles aus dem Atari 2600 rausholt. Das Spiel selbst ist ein Shooter, in dem wir über einen vertikal scrollendem Untergrund fliegen. In Deutschland wurde *River Raid* indiziert.

MISSILE COMMAND
ERSCHIENEN: 1980

Während die Automaten-Umsetzung von *Space Invaders* visuell enttäuschte, zeigte *Missile Command*, wie nah eine Heimversion an der Vorlage sein kann. Aber auch in diesem Fall mussten Kompromisse gemacht werden. Zum Beispiel fehlen die Flugzeuge und UFOs im 2600er *Missile Command*. Spaß macht es trotzdem! Mit 2,5 Millionen verkauften Exemplaren war es ein klarer Publikumsmagnet – immerhin reichte es für Platz 4 der meistverkauften Spiele für Atari 2600.

THE EMPIRE STRIKES BACK
ERSCHIENEN: 1982

Spiele mit Film- oder TV-Lizenz erweisen sich oft als herbe Enttäuschung. Dieses allererste offizielle Lizenzspiel zu *Star Wars* bewies jedoch, dass auch Lizenz- Videogames die Atmosphäre der Vorlage erfolgreich einfangen können. In *The Empire Strikes Back* seid ihr mit einem Snowspeeder unterwegs und müsst imperiale AT-ATs vernichten. Es war sehr beliebt auf Atari 2600. Später gab es auch eine Umsetzung für Intellivision. Unzählige andere *Star Wars*-Spiele folgten.

PAC-MAN
ERSCHIENEN: 1982

Als *Pac-Man* von Tod Frye umgesetzt wurde, war Atari extrem zuversichtlich, dass es ein Erfolg auf dem 2600 würde. Man rechnete mit 10 Millionen 2600-Besitzern, die es kaufen würden, und erwartete, mit *Pac-Man* die Verkäufe der Konsole weiter anzukurbeln. Atari bestellte 12 Millionen Exemplare und plante, mit den Verkäufen 500 Millionen Dollar umzusetzen. Der Plan schlug fehl, denn ausgeliefert wurden „nur" 7 Millionen. Die zu viel georderten Einheiten einer der späteren Sargnägel für Atari.

beiden hatten sogar den Joystick der Automaten-Version an das System angepasst.

Zu dieser Zeit stellte Alcorn einen neuen Ingenieur zum Debuggen ein, der das Projekt auf den Weg von Cyan zu Atari bringen sollte, also vom Prototyp zum Serienmodell. Joe Decuir hatte seinen Abschluss am UC Berkeley gemacht und hatte keine Lust mehr, an medizinischen Geräten zu arbeiten. In seinen Worten: "Wir nutzten teures High-End- Equipment, um Patienten in schlimmem Zustand zu helfen. Doch 91 Prozent von ihnen starben trotzdem. Das war demoralisierend."

Decuir hatte eigentlich nicht die Absicht, sich mit Spielen zu beschäftigen. Doch sein Vater hatte ihm geraten, denjenigen Job anzunehmen, bei dem er mehr lernen konnte. Und das war das Chipdesign bei Atari, Spiele hin, Spiele her. „Mein Kumpel Greg meinte zu mir: 'Mit Spielen kannst du Gutes in der Welt tun. Die meisten Leute sind aus eigener Schuld krank, weil sie rauchen oder fressen, sind einsam und gelangweilt. Schenke ihnen Unterhaltung!'"

Das tat Decuir, de rModellname seines Lieblingsmotorrads (das er heute noch fährt) wurde zum Codenamen für den Grafikchip des 2600: Stella. Zunächst aber musste Decuir für eine Präsentation bei Bushnell, Alcorn und Keenan im Februar 1976 eine Demo von *Tank* zum Laufen bringen. Die Architektur des Prototyps war an die des Automaten angelehnt, den Cyan für Atari entwickelt hatte. Das war sinnvoll, immerhin war das Ziel, alle Automaten-Spiele Ataris jener Zeit auf den 2600 zu bringen.

Dabei beschränkte man sich auf die wesentlichen Features der Automaten-Versionen, angepasst an TV-Bildschirme. Zur Darstellung der Bildschirm-Elemente dienten separate Hardware-Register. Den unabhänigig generierten Hintergrund bezeichneten die Schöpfer als „Spielfeld", ein Begriff, den man sich vom Pinball auslieh. Die Objekte, die der Spieler steuert oder mit denen er interagiert, wurden als Spieler-Objekte tituliert und nutzen eine damals neue hardwareseitige Erzeugungstechnik, die man später als Sprites bezeichnete.

Im konkreten Fall wurde jedes angezeigte Objekt einzeln erzeugt, indem die jeweilige Pixel-Beschreibung in die Hardware-Register geladen wurde. Die Register für Spielfeld und Spieler-Objekte konnten vom Programmierer für jede Scanlinie des Bildschirm-Kathodenstrahls wiederverwendet werden,

» Der Mann hinter dem 6502: Chuck Peddle half beim Erbringen des Machbarkeitsnachweises für den 2600 und bei der Suche nach einem zweiten Chip-Hersteller.

wodurch mehrere Spieler-Objekte möglich waren. Eigentlich hatten Decuir und Team dieses System aus Kostengründen ersonnen, doch es erwies sich als überaus flexibel und ermöglichte Grafik-Kapazitäten, die weit über das hinaus gingen, was man sich ursprünglich vorgestellt hatte.

Die Präsentation rückte näher. Auf der Agenda stand neben der Konsole auch die Demonstration eines Versuchsprojekts eines Videotelefons von Cyan. Es war klar, dass nur eines der beiden Projekte grünes Licht bekommen würde. Bushnell lehnte aber bereits am Vormittag das Videotelefon ab, sodass die Bahn für die Spielkonsole frei war.

Noch immer fehlte jedoch ein Grafik-Chip für die finale Version. Niemand aus der Automaten-Abteilung beherrschte das nötige Layout-Design namens VLSI (Very Large Scale Integration). Selbst Harold Lee, der das Auf-einem-Chip-*Pong* ent-

REVISIONEN, REVISIONEN...

DER ATARI 2600 ERFUHR WÄHREND SEINES LEBENSZYKLUS' MEHRERE REVISIONEN, ZUDEM GAB ES ALTERNATIVE VERSIONEN IM RAHMEN VON SEARS' TELE-GAMES-LABEL

HEAVY SIXER
Das Originalmodell von 1977 mit seinen sechs Schaltern, dickem Gehäuse, Holzimitation, metallenem Schutzschuld und hochwertigen Controllern. Wurde übrigens in Sunnyvale hergestellt.

LIGHT SIXER
Vertrieben zwischen 1978 und 1980, mit günstigerem Gehäuse und Joysticks.

2600-A
Vier Schalter vorne, die für die Schwierigkeit nun hinten. Letzte Version mit Holzimitation.

2600
Komplett schwarz, von Sammlern deshalb oft Darth Vader genannt. Erstmals nutzte Atari die Zahl 2600 offiziell als Namen, vor allem aufgrund des parallel stattfindenden Release des Atari 5200 im Jahr 1982.

ATARI 2800
Deltene japanische Version des 2600, veröffentlicht 1983. In den USA als Sears Video Arcade II vermarktet.

2600 JR
Die letzte, extrem kostenreduzierte Version von 1985.

» Von oben nach unten und links nach rechts: Prototyp von Kee Games, Atari 2800, Heavy Sixer, 2600-A mit „Spectravideo CompuMate"-Erweiterung.

»ALLES IM VCS SAH NACH EINEM HIGHEND-STÜCK DER UNTERHALTUNGS-GERÄTE AUS.«

worfen hatte, sah sich der Aufgabe nicht gewachsen: „Ich hatte noch nie so einen Chip designt und wollte das nicht allein machen. Deshalb holte ich Jay Miner an Bord, da er mit solchen Chips bereits Erfahrung hatte."

Ein weiteres Mal erwies sich die frühe Unterhaltungselektronik-Welt als klein: Alcorn und Lee kannten Miner durch seine Arbeit am Heim-*Pong* bei Synertek. Um ihn von dieser Firma zügig zu Atari bekommen, versprach Alcorn der Synertek-Geschäftsleistung große Chip-Bestellungen in der nahen Zukunft: Der 6502 sollte auch in den Automaten von Atari genutzt werden.

Decuir werkelte nun also mit Miner, den Alcorn als „den besten Chip-Designer auf dem Planeten" bezeichnete, an der finalen Version der Konsole, zusammen mit dem ersten maßgeschneiderten Grafik-Chip dieser Art. Larry Wagner stieß ebenfalls zum Team, als Leiter der Software-Entwicklung. Ihm wurde die Aufgabe zuteil, die Programmierer einzustellen, die die ersten zehn Launch-Spiele schreiben sollten. Unter ihnen waren übrigens einige jener Designer, die später Activision gründeten.

Die Ingenieure der neuen Endkunden-Produktion arbeiteten eng mit der (viel größeren) Automaten-Abteilung zusammen. Bis hierhin lag Ataris Hauptaugenmerk noch auf den Automaten als Einnahmequelle. Alcorn war klar, dass er seine Konsolenpläne nicht nur vor den Mitbewerbern geheim halten musste. Auch das eigene Management wollte er möglichst auf Abstand halten.„Mein Job war, die Bluthunde von meiner Abteilung fernzuhalten, damit sie ihre Arbeit machen können. Damit beschäftige ich mich die Hälfte der Zeit."

Zu diesem Zweck mietete er ein Gebäude weit weg vom Hauptquartier an. Allerdings blieb die Niederlassung nicht lange geheim, denn ohne Alcorns Wissen mietete Steve Bristow, der Chefingenieur der Automaten-Abteilung, das Haus nebenan für Ataris neue *Pinball*-Projekte an...

VON STELLA ZUM VIDEO COMPUTER SYSTEM

Unter Miners Leitung wurde die Architektur des 2600 formalisiert, das interne Speichermapping restrukturiert, die Hardware-Register finalisiert. Zudem trug man Sorge dafür, dass die Synchronisation zwischen 6507 und Grafik-Chip ohne zusätzlichen Speicher funktionierte. RAM war damals sehr teuer, also mussten die 128 Bytes auf dem dritten Chip des 2600, genannt RIOT (für RAM-Input-Output-Timer), reichen.

Miner und Decuir fanden einen Weg, die rudimentäre Grafikverarbeitung auf dem Prototypen umzusetzen, und begannen mit der Produktion einer Gate-Level-Version. Nachdem jene vollendet und in exakt derselben Form auf den Chip gebracht war, nun unter dem Namen TIA (Television Interface Adaptor, zu deutsch: TV-Verbindungs-Adapter), kam es zu verschiedenen Vorkommnissen, die teils kurzfristige, teils langfristige Auswirkungen auf den 2600 hatten.

Das erste und wichtigste war der Verkauf der Atari Inc. an Warner Communications, der im Oktober 1976 abgeschlossen wurde. Grund dafür war die finanzielle Notlage Ataris, die sich deshalb nach einem Investor umsehen musste. Bushnell und Keenan fanden aber niemanden, also musste ein Käufer her, eben Warner.

Das zweite Ereignis war der Vergleich im Rechtsstreit um Patentrechte mit Magnavox im Juni 1976. Im Zuge dessen musste Atari nicht bloß tief in die Tasche greifen, sondern auch freien Zugang zu jedweder Atari-Technologie gewähren, die bereits produziert war oder bis Juni 1977 in Produktion ging. Die Existenz des 2600 aber, der nun Video Computer System hieß, blieb ein Firmengeheimnis von Atari. Diese Geheimhaltung war auch der Grund, weshalb das Projekt vor dem genannten Stichtag nicht auf der *Consumer Electronics Show* gezeigt wurde.

Und es gab noch ein drittes Ereignis von Bedeutung: Fairchild veröffentlichte sein Mikroprozessor-basiertes System im August 1976. Da viele der Ingenieure von Atari mit Fairchilds Chef-Entwickler Jerry Lawson befreundet waren, wussten sie schon länger von diesem System.

Jerry war es für seine Plattform sogar gelungen, das größte Problem zu lösen, das Atari bei der Entwicklung plagte: die statische Entladung beim Entfernen der Cartridges. Nachdem Fairchild seine Heimplattform vor Atari veröffentlichte, gelangte der neue Eigentümer Warner zum Schluss, dass Ataris Zukunft im 2600 bestehen würde.

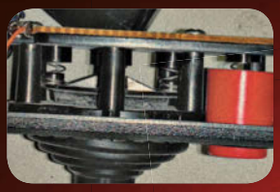
Bei der finalen Präsentation im Juni 1977 wies der 2600 die Charakteristiken auf, die Warner verlangt hatte, und die auch Atari wollte. Es war ein Mix aus schwerem, stylischen Plastik und Holzimitation, designt von Doug Hardy und Fred Thompson, der in jedermanns Wohnzimmer passte. Zur Konsole gesellte sich außerdem ein Paar hochwertiger Controller im Automaten-Stil. Die mit digitalen Sticks und analogen Knöpfen ausgestatteten Eingabegeräte waren von Gerald Aamoth und John Hayashi entworfen worden.

Ein besonderes Merkmal des 2600 war, dass der Sound direkt über den Fernseher ausgegeben wurde. Das war ein deutlicher Vorteil gegenüber der Fairchild-Konsole oder den *Pong*-Geräten auf dem Markt, die dafür einen internen Lautsprecher mit deutlich schlechter Soundqualität nutzten.

Ab dem 14. Oktober 1977 stand der Atari 2600 für vergleichsweise günstige 199 Dollar im US-Handel. Wir Europäer mussten noch bis 1980 warten. Die 400.000 fürs US-Weihnachtsgeschäft produzierten Einheiten waren in kürzester Zeit ausverkauft. Ataris Einstieg in den Endkundenmarkt war also von fast sofortigem Erfolg gekrönt. Aber es war nur der Beginn eines ganzen Gaming-Zeitalters...

DER JOYSTICK DES ATARI 2600

ES IST EINER DER BERÜHMTESTEN CONTROLLER DER SPIELEHISTORIE UND MUSS IN EINEM ATEMZUG MIT DEM ATARI 2600 GENANNT WERDEN. WIR HABEN DAS EINGABEGERÄT FÜR EUCH AUSEINANDERGENOMMEN.

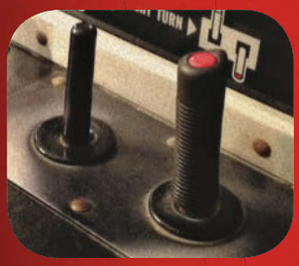


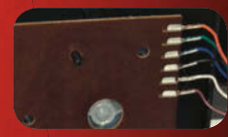
Die hohe Qualität des CX-10 wird besonders durch die stabilen Federn deutlich, die die Bewegung übertragen. Der Feuerknopf verleiht dem Stick noch mehr Automaten-Feeling.

Viele Fans wissen nicht, dass die Launch-Version des Atari 2600 einen speziellen Joystick umfasste, den es nur mit diesem Modell gab. Den CX-10 seht ihr im linken Bild, während rechts der verbreitetere CX-40 zu erkennen ist. Der Unterschied besteht in einer rutschfesteren Gummierung des Sticks. Noch auffälliger ist nur das oben angebrachte Atari-Logo. Im orangefarbenen Kreis um den Stick fehlt dem CX-10 das Wort „Top".

Wer denkt nicht an die Sticks des 2600, wenn man an Atari-Controller denkt? Inspiriert waren sie jedenfalls von Kee Games' 1974er Arcade-Hit Tank. Kein Wunder, immerhin verband man die Umsetzbarkeit der Plattform mit der Spielbarkeit vom später auf dem Start-Cartridge enthaltenen *Combat*, das neben *Tank* auch *Jet* umfasste. Ein logischer Schritt also.

Von innen unterscheiden sich die Controller beim Aufbau. Beim CX-10 sind drei Kabel-Verbindungen links, drei rechts.





Der CX-40 nutzt eine harte Plastikscheibe, um Kontakt mit dem Controller-PCB herzustellen, wodurch sich das Ganze etwas steifer anfühlt. Der Feuerknopf hat eine weichere Feder, weshalb das Feedback nicht so intensiv ist wie beim CX-10.

» Als der 2600 in den 70ern designt wurde, war Al Alcorn Leiter der Abteilung für Endkunden-Geräte und deshalb hautnah dabei, als Atari die Wohnzimmer eroberte.

ATARI ALS EIGENER KONKURRENT

VIELE WISSEN NICHT, DASS ATARI AN ZWEI ALTERNATIVEN ZUM 2600 ARBEITETE

Das erste System (das niemals in Produktion ging) hieß Atari Game Brain. Es sollte eine Alternative zur Mikroprozessor-Architektur des 2600 werden, bei dem jedes Cartridge alle Schaltkreis fürs Spiel enthält. Reichhaltig ist das Innenleben der geplanten Konsole nicht, nur ein paar Drähte für die Controller.

Auf den ersten Blick sieht Game Brain wie der Versuch aus, jedes Kontrollschema in Ataris Automatenspielen auf die Konsole zu packen, mit vierdirektionalen Knöpfen anstelle von Joysticks. Tatsächlich gab es eine Rolodex-artige Karte, auf der man sehen konnte, welche für die fünf ersten Spielen gebraucht wurden: *Video Music, Ultra Pong, Super Pong, Stunt Cycle* und *Video Pinball*. Das Projekt wurde eingestampft, aber es kamen Konsolen in den Handel, in denen die Hardware in den Cartridges steckte wie beim SD-050 von Hanimex in Europa.

Atari verfolgt parallel zum 2600 auch weiter den Plan, dedizierte Heimversionen wie bei *Pong* zu vermarkten. So sollte etwa die *Tank*-Automaten-Umsetzung *Tank II* erscheinen. Die Konsole bot fest angeschlossene Versionen der Joysticks des Atari 2600 und wurde auf der CES im Juni 1977 gezeigt. Da aber der 2600 Erfolg hatte, wurde *Tank II* eingestellt.

Homecomputer der 70er

Beschränkten sich Videospiele in den 70ern tatsächlich nur auf Automaten in der Spielhalle und die allerersten Konsolen? Natürlich nicht! **Retro Gamer** erinnert an die dritte Säule des Zockens jener Dekade: den Homecomputer.

Aus gleich zwei voneinander unabhängigen Gründen markiert der November 1971 einen wichtigen Monat in der Computerspiel-Geschichte: Erstens wurde das erste kommerzielle Videospiel *Computer Space* veröffentlicht und zweitens der erste kommerzielle Mikroprozessor, der Intel 4004. Dieser ebnete den Weg für seine erfolgreichen Nachfolger und damit für eine ganz neue Geräteklasse – die Mikrocomputer.

Zur Mitte der 70er waren die Komponenten eines Mikrocomputers sehr teuer und wurden über Elektronikmagazine vertrieben. Obwohl diese Systeme auf Spiele nur einen sehr geringen Einfluss hatten, inspirierten sie doch viele zukünftige Entwickler. Chris Stamper und David Crane etwa bastelten als Studenten an Computern herum und Archer Maclean stellte schon als Teenager Computer-Bausätze wie den Altair 8800 zusammen.

Commodore PET 2001

Im Jahr 1976 kaufte Commodore, damals ein Hersteller von Taschenrechnern, die Chipfirma MOS Technology, deren Chefentwickler Chuck Peddle die Idee eines Rechners für den Hausgebrauch hatte. Jack Tramiel, der Chef von Commodore, gab Chuck sechs Monate für eine Machbarkeitsstudie. Aus Zeitnot schlug Petr Sehnal, ein Kollege von Chuck, zwei Alternativen vor: eine herkömmliche System-Platine oder einen Prototypen, an dem Apple gerade arbeitete.

Bei einem Meeting mit Apple bald darauf unterhielt sich Jack Tramiel mit Steve Jobs übers Geld und Chuck mit Steve Wozniak über die Hardware. Chuck stellte sich ein Gerät vor, auf dem BASIC laufen sollte, Wozniak dachte eher an Maschinensprache. Jack bot Steve 50.000 Dollar an, doch dieser wollte die sechsfache Summe, also entschied man sich für die vorgefertigte Systemplatine. Chuck funktionierte die Tastatur einer Additionsmaschine um und sein Kollege Atsutoshi Fujiyama bastelte einen Bildschirm aus Fernseherteilen dazu.

Das Gerät war im Januar 1977 fertig und wurde John Roach von der Elektromarktkette Radio Shack vorgestellt, der eine Massenfertigung allerdings ablehnte. Jack entschied, dass Commodore den Computer selbst finanzieren würde und verlangte eine serienreife Version innerhalb von vier Monaten. Mit Monitor, Tastatur und Kassettenrekorder im Gepäck wurde Chucks System, der PET 2001, schließlich auf der West Coast Computer Faire im April 1977 vorgestellt.

Der PET 2001 bot solide Spiele-Unterhaltung für die damalige Zeit und legte den Kurs für Commodores Zukunft fest. „Der PET war simpel, aber durch seine Zeichensatzgrafik einfach zu programmieren", erklärt Chuck. „Der C-64 war im Prinzip dasselbe, nur mit besserer Grafik, und verkaufte sich millionenfach." Doch der PET war nicht das einzige System, das auf der Messe vorgestellt wurde – Commodore hatte Konkurrenz.

Apple II

Nachdem Commodore und Atari Steve Wozniaks Prototyp verschmäht hatten, nahm Steve Jobs den Rat von Al Alcorn von Atari an und kümmerte sich selbst um die Finanzierung. Schließlich konnten die beiden Steves ihr Gerät als Apple II eigenständig auf den Markt bringen. Für die fortschrittliche Hardware war Wozniak verantwortlich, der bereits Erfahrung aus der Entwicklung für Spielautomaten mitbrachte. Er hatte *Breakout* mitentwickelt und forcierte daher Sound und Farbgrafik auf dem Gerät. Außerdem testete er seine BASIC-Variante namens Game BASIC, indem er eine *Breakout*-Hommage namens *Little Brick Out* schrieb.

Steve Wozniak machte das System durch Erweiterungsslots zukunftssicher. Doch der Apple II profitierte ebenso von den Fähigkeiten des Steve Jobs. Wozniak war ein begnadeter Ingenieur, aber auch ein Hitzkopf – Jobs hielt dessen Ausbrüche in Schach, indem er sich wie eine Glucke um das kleine Entwicklungsteam kümmerte. Steve Jobs war es auch, der sein Veto gegen lärmende Lüfter und sichtbare Schrauben einlegte und ein stilvolles Plastikgehäuse mit einem prominent platzierten Apple-Logo durchsetzte.

»Steve Wozniak war ein begnadeter Ingenieur, aber auch ein Hitzkopf.«

Das fertige Gerät war zwar teuer, sah aber hochwertig aus und wurde von Jobs entsprechend vermarktet. Zu Anfang waren die Verkaufszahlen zwar mau, als dann aber nach und nach mehr Software erschien, verbesserten sie sich zusehends. Viele Ausnahmetitel wie *Choplifter*, *Lode Runner* oder *Prince of Persia* gaben auf dem Apple-System ihr Debüt. „Es gab so viele interessante Spiele auf dem Apple II", erinnerte sich John Romero. „Damals ging es ums Experimentieren, was den Apple-II-Spielen ein langes Leben bescherte. Kreative Programmierung war gefragt.

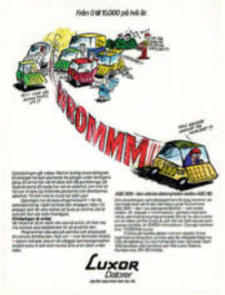
» Eine zeitgenössische Anzeige für den Apple II.

Radio Shack TRS-80

So teuer der Apple II war, so günstig war einer seiner Mitbewerber, der TRS-80 von Radio Shack. Mitte der 70er entwickelte Don French von Radio Shack in seiner Freizeit den Prototypen eines Computerbausatzes und zeigte ihn John Roach, dem stellvertretenden Leiter der Produktionsabteilung. John war zwar nicht daran interessiert, doch später, auf einer gemeinsamen Reise entlang der Westküste, besuchten die beiden eine Firma, in der ihnen ein gewisser Steve Leininger einen neuen Prozessor vorstellte. Steve machte einen guten Eindruck und John wollte ihn anstellen. Wie es der Zufall will, arbeitete Steve in einem Byte Shop, bei dem die beiden kurz darauf vorbeikamen.

Nun ging es zügig. Steve besuchte die Zentrale von Tandy und bekam einen Job angeboten, den er annahm. Don und Steve entwickelten einen Prototyp, allerdings keinen Bausatz, denn sie nahmen an, dass die meisten Kunden nicht löten könnten. Bald darauf brach der Markt für CB-Funk zusammen, das Rückgrat von Tandys Geschäft. John sah seine Chance und innerhalb eines Monats durfte er seinen Prototypen in der Chefetage von Tandy vorführen. Das BASIC auf der Maschine stürzte zwar ab, aber Tandy-Chef Charles Tandy zeigte Interesse und genehmigte die Produktion von 3.500 Geräten– eines für jeden Radio-Shack-Laden. Im Fall eines Flops hätten die Geräte dann immerhin zur Inventarverwaltung genutzt werden können.

Der TRS-80 war ein Schwarz-Weiß-System zu einem niedrigen Preis, das in jedem Radio Shack getestet werden konnte und mehr Einheiten verkaufte als alle anderen Homecomputer der 70er. Entsprechend interessant war er für Spiele-Programmierer. „TRS-80-Spiele machen immer noch Spaß", ▶



» Schwedens führender Computer Luxor ABC …

» … und sein inoffizielles Maskottchen.

» Atari hebt den Mehrwert seiner Systeme hervor.

» Commodore auf dem Cover der *Popular Science*.

▶ erinnert sich der Programmierer Bill Hogue, „und anders als heute wurden die Spiele nur von ein bis zwei Leuten gemacht".

Exidy Sorcerer

Paul Terrell verkaufte im Jahr 1977 seine Computerkette Byte Shop und schlug seinen Freunden Pete Kaufman und Howell Ivy (den Eigentümern der Spielhallenfirma Exidy) Pläne für einen Homecomputer vor. Paul sollte für den Vertrieb, Howell für die Entwicklung und beide gemeinsam für den Entwurf verantwortlich sein. Howell entwarf eine tolle Maschine, musste dabei aber einige Kompromisse eingehen: Die hochauflösende Grafik war nur monochrom, und es gab keinen nativen Sound.

Dennoch bekam der Exidy Sorcerer bei der Veröffentlichung im April 1978 gute Kritiken und ansehnliche Bestellzahlen. Auf lange Sicht allerdings lief es in den USA nicht so gut, während in den Niederlanden beeindruckende Verkaufszahlen die Lebensspanne des Gerätes verlängern konnten. In Amerika produzierten Hersteller wie Quality Software Spielhallenumsetzungen und herausragende Exklusivtitel. „Ich denke, Spiele waren ein Marketinginstrument", analysiert Paul. „Das Kind in jedem von uns steigerte die Nachfrage."

Interact Home Computer

Währenddessen wurde Anfang 1978 Rick Barnich Chefingenieur bei Interact Electronics und entwickelte mit seinem Team einen günstigen Homecomputer, der auf einem Prototyp basierte, den die Firma erworben hatte. Aufgrund der Preisvorgabe sollte das Gerät nur eine niedrige Grafikauflösung, eine taschenrechnerartige Tastatur und TV-Ausgabe bekommen. Rick stellte sicher, dass das Gerät möglichst wenige Interferenzen mit Fernsehern und Radiogeräten hatte, schließlich ging der Interact Home Computer Mitte 1978 in Produktion.

Das billige und leistungsschwache System konnte kaum Eindruck schinden, sodass es nur wenige Spiele gab. Einen zweiten Frühling feierte es allerdings, als es später in Frankreich von Micronique nochmals veröffentlicht wurde. „Der Interact ist eine Fußnote der Computergeschichte", bedauert Rick. „Die Kostenvorgaben waren einfach zu strikt."

»Örjan sollte ein leistungsfähiges, günstiges und simples System entwerfen.«

Luxor ABC 80

Gleichzeitig arbeiteten in Schweden die Firmen Luxor AB, Dataindustrier AB und Scandia Metric an einer Machbarkeitsstudie für einen schwedischen Homecomputer. Sie befanden, dass es einen Markt dafür gab, und beauftragten Örjan Lindblom von Dataindustrier mit der Entwicklung eines Prototyps.

Örjan bekam den Auftrag, ein leistungsfähiges und gleichzeitig günstiges und simples System zu entwerfen. Johan Finnved schrieb ein raffiniertes BASIC dafür, das die Programme vor der Ausführung erst teilweise in Maschinencode übersetzte (ähnlich wie es später etwa GFA Basic per Compiler tat). Die Firmen stellten schließlich im August 1978 das Ergebnis ihrer Zusammenarbeit vor: den ABC 80. Sein Marktanteil lag in Schweden bei bis zu 80 Prozent, und es erschienen einige einzigartige Titel für das Gerät. „Abgesehen von den Einschränkungen bei der Grafik war es eine wirklich tolle Plattform", befindet der Entwickler Isak Engquist.

Sharp MZ-80K

Nach einem überstandenen Preiskampf im japanischen Markt für Taschenrechner sah sich Sharp in den 70ern nach profitableren Produkten mit Mikroprozessoren um. 1978 veröffentlichte die Firma den MZ-40K, einen einfachen Bausatz für Bastler, und dann den MZ-80K, einen verbesserten und weiter vereinfachten Bausatz für den Endverbraucher. Das Entwicklungsteam des MZ-80K wurde von Kaoru Nakanishi geleitet.

Ein Prototyp wurde entwickelt und mehrfach verändert. So wurde etwa der Einschaltknopf von der Front- auf die Rückseite des Geräts verlegt, da er von Testpersonen zu oft versehentlich betätigt worden war. Außerdem wurde das BASIC aus dem Speicher auf eine Kassette verlagert, was mehr RAM für Spiele und die Unterstützung für andere Betriebssysteme bedeutete. Der MZ-80K wurde schließlich auf der Electronics Show in Tokio im Juni 1978 veröffentlicht.

In dem Komplett-Bausatz waren bereits Bildschirm, Tastatur und Datasette enthalten. Der Monochrom-Bildschirm bot zwar keine Bitmap-Grafik, aber einen vielfältigen Zeichensatz, aus dem sich Grafiken zusammensetzen ließen. Außerdem musste man beim Zusammenbau nicht löten, sondern nur stecken – spätere Modelle waren sofort gebrauchsfertig. Der MZ-80K war immens beliebt und hatte in Japan zeitweilig bis zu 50 Prozent Marktanteil. Bald konnten sich Spieler auf dem MZ-80K über die frühen Spiele von Hudson Soft freuen, darunter *Bomber Man* und

Zeitleiste der Homecomputer der 70er

Commodore PET 2001

Jahr: 1977

Commodore-Chefentwickler Chuck Peddle meinte, die Zeit sei reif für einen Computer für den Endverbraucher. Er hatte recht.

Apple II

Jahr:1977

Der Prototyp des Apple II wurde für den Heimgebrauch überarbeitet, nachdem ein Investor gefunden war.

TRS-80

Jahr: 1977

Die Führung von Tandy glaubte nicht an das Konzept eines Homecomputers, gab aber doch grünes Licht für den TRS-80.

Exidy Sorcerer

Jahr: 1978

Mit dem Sorcerer hatten Ex-Byte-Shop-Chef Paul Terrell und seine Kollege von Exidy nicht den gewünschten Verkaufserfolg.

Die Frühwerke bekannter Coder

Viele berühmte Programmierer verdienten sich ihre ersten Sporen auf den Homecomputern der 70er. Diese Spiele sind nur einige ihrer frühen Werke.

Space Ace

Mike Singleton, 1980

Alien-Raumschiffe fliegen am Cockpitfenster vorbei und die gut ausgearbeitete Spielmechan k aus Verfolgen und Abschießen stellt eure Treffsicherheit auf die Probe. Alle gegnerischen Schiffe zeigen einzigartige Verhaltensmuster und erfordern eigene Takt ken, um sie zu besiegen.

Star Fire

Jeff Minter, 1980

Feindliche Raumschiffe mit Laserwaffen greifen euch an, doch eure Gegentreffer zählen nur, wenn das Ziel sich im absoluten Zentrum eures Sichtfelds befindet. Ein ruhiger Finger am Abzug ist also Pflicht.

Stellar 7

Damon Slye, 1982

Eine gegnerische Streitmacht springt in sieben kurzen Etappen vom weit entfernten Stern Arcturus zum Saturnmond Titan und ihr, die letzte Hoffnung der Menschheit, müsst sie mit Feindestechnologie wieder zurückdrängen.

Delta Tau One

Matthew Smith, 1982

Trotz des großen Vorbildes *Galaxian* war *Delta Tau One* leider keine größere Aufmerksamkeit beschert. Was wäre wohl herausgekommen, wäre der Entwickler dem Genre treu geblieben?

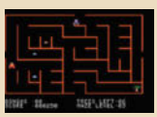
River Rescue

Koichi Nakamura, 1982

Nakamuras Spiel ist eine weitgehende Portierung des Spielhallentitels *River Patrol,* wobei die Grafik und das Gameplay so akkurat wie nur möglich umgesetzt wurden.

Bongo's Bash

John Romero, 1984



Bongo's Bash ähnelt *Pac-Man,* allerdings könnt ihr Bäume in den Weg der Roboter fallen lassen und ein neues Level dadurch erreichen, indem ihr alle Kokosnüsse einsammelt.

Enix – später bekannt durch *Square Enix*. „Die Fähigkeit des MZ-80K, den Bildschirminhalt zu scrollen, war sehr wichtig", erinnert sich der Spieldesigner Steve Wallis. „Ich kümmerte mich um den Maschinencode, mein Bruder um das BASIC. Ich muss aber zugeben, den MZ-80K vernachlässigt zu haben, nachdem ich mir einen Amstrad geholt hatte." Dennoch war 1978 Sharps bestes Jahr – 1979 allerdings gehörte dann dem Rivalen NEC. Mitte 1978 begannen die Konkurrenten von NEC nämlich, den Barebone-Markt der Hobby-Elektrobastler unter sich aufzuteilen, der 1976 noch von NEC dominiert worden war.

PC-8001

Etwa zu dieser Zeit traf Tausende von Kilometern entfernt auf der National Computer Conference der damalige Hauptlieferant von BASIC für US-Computer, Bill Gates, auf den Herausgeber eines japanischen Computermagazins, Kazuhiro „Kay" Nishi. Das „kurze Treffen" zog sich über Stunden hin und gipfelte in der Gründung von ASCII Microsoft. Das Unternehmen sollte Microsoft-Produkte im fernen Osten vertreiben, doch Nishi wollte nicht nur BASIC auf den Markt bringen, sondern japanische Heimcomputer mitentwickeln.

Dazu redete er mit Kazuya Watanabe, einem Manager bei NEC. NEC wollte unbedingt mit seinen Rivalen gleichziehen und ebenfalls einen Homecomputer anbieten. So wurde Nishis Plan begrüßt, mit NEC zu kooperieren. Watanabe fand Nishis Enthusiasmus ansteckend und wollte sich alsbald mit Bill Gates treffen. Er war von der Dominanz von Microsoft ▶

Interact Home Computer

Jahr:1978

Interact engagierte Rick Barnich, um aus einem Prototyp ein Produkt zu machen, erlaubte ihm jedoch nicht, die Hardware zu verbessern.

VideoBrain Family Computer

Jahr: 1978

Der VideoBrain war so etwas wie eine überarbeitete Konsole und hatte eine Tastatur und Cartridges, aber kein BASIC.

Compucolor II

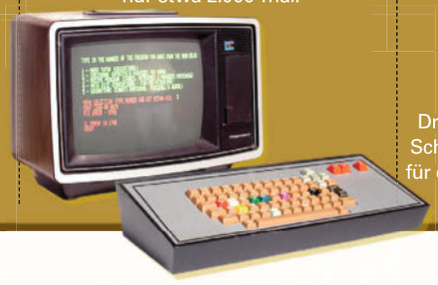
Jahr: 1978

Als Nachfolger des Compucolor war der Compucolor II hochentwickelt, aber relativ teuer und verkaufte sich nur etwa 2.000-mal.

ABC 80

Jahr: 1978

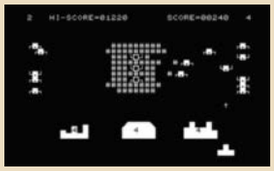
Drei Technologieunternehmen aus Schweden entwickelten den ABC 80 für den heimischen Markt und hatten damit großen Erfolg.



Danke an Anders Sandahl für das Bild.

Exklusivtitel aus den 70ern

Als eines der entscheidenden Jahrzehnte boten die 70er einzigartige Spielhallen-, Konsolen- und Computerspiele. Dies sind einige der interessanteren Titel, die exklusiv für die damaligen Homecomputer produziert wurden.



Cosmic Jailbreak

System: Commodore PET 2001
Entwickler: Derek J. Hipkin
Jahr: 1980

Die Außerirdischen aus *Space Invaders* gewinnen immer, aber ihre Horden wurden ausgedünnt und gefangen genommen. Verstärkung rückt an und möchte ihre Genossen aus dem Gefängnis in der Bildschirmmitte befreien. Ihr müsst die Angreifer auf beiden Seiten des Kerkers abschießen, bevor der Ausbruch gelingt!

I/O Silver

System: Apple II
Entwickler: Brad Wilhelmsen
Jahr: 1984

Ihr müsst einen Supercomputer bauen, indem ihr sechs verschiedenfarbige Mikrochips erst zu Komponenten und diese dann zu fertigen Systemen zusammensetzt. Doch euer Projekt hat Bugs, die euch zu Leibe rücken. *I/O Silver* bietet einen Action- und einen Strategiemodus – beide machen süchtig.

Meteor Mission 2

System: TRS-80
Entwickler: Bill Hogue
Jahr: 1980

Astronauten sind in einem Meteorensturm gefangen, den ihr durchqueren müsst, bevor ihr auf dem Landefeld landen könnt. Da ihr nur einen freien Platz habt, müsst ihr immer wieder hin- und herfliegen und euch mit Lasern den Weg bahnen. *Meteor Mission 2* bietet tolle Grafik und macht süchtig.

Vairos

System: Sharp MZ-80K
Entwickler: Masami Nakamura
Jahr: 1984

Den Untertitel des Spiels muss man einfach mögen: „Difficult Robot War" („Schwieriger Roboterkrieg"). Der grafisch hervorragende Seitwärts-Scroller belohnt eure Neugier und stellt eure Schießfertigkeit auf die Probe. Der Schild ist oft nützlich, meist ist es aber nützlicher, per Laserkanone kurzen Prozess zu machen.

Olion80

System: NEC PC-8001
Entwickler: Akira Takeuchi
Jahr: 1983

Alle Lehrlinge der Space Force müssen eine Mission auf dem Flugsimulator fliegen. Die Kandidaten sollen fünf Sternensysteme besuchen und mit begrenztem Treibstoff zehn feindliche Schiffe und ein Kommandoschiff abschießen. Für das ganze Spektakel habt ihr insgesamt nur zehn Minuten Zeit.

Getaway!

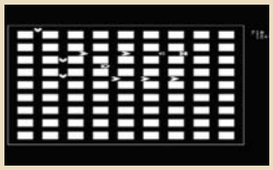
System: Atari 400 / 800
Entwickler: Mark Reid
Jahr: 1982

Getaway! zeigt uns, dass es mindestens genauso viel Spaß macht, den Räuber zu spielen, wie den Gendarm. Abgesehen vom Klauen von Dollarnoten müsst ihr im Alltag eines Diebes auch Diamanten stehlen oder gepanzerte Lieferwagen aufhalten. Hütet euch jedoch vor den Patrouillen und einem leeren Tank.

Tombstone City: 21st Century

System: TI-99/4
Entwickler: John Plaster
Jahr: 1981

Lockt die geflohene Bevölkerung zurück in eine verlassene Wüstenstadt, indem ihr die Gegend von Kreaturen namens Morg befreit. Die Morg spawnen an Kakteen, die am Stadtrand verteilt sind. Die einfache Spielmechanik verspricht viel Spaß und die heiter-helle Grafik tut ihr Übriges.



Arrows and Alleys

System: Exidy Sorcerer
Entwickler: Vic Tolomei
Jahr: 1980

Ihr müsst wie ein Wahnsinniger durch dunkle Gassen brettern und dabei Pfeile und Raketen verschießen. Eure Gegner sind eine Dauerbedrohung, während ihr um enge Ecken und entlang langer Geraden düst. Die bescheidene Grafik tut dem Spielspaß keinen Abbruch.

Le Baroudeur

System: Interact Home Computer
Entwickler: Algorithme
Jahr: 1984

Ihr springt mit einem Fallschirm von einem Flugzeug ab und landet nahe einem versteckten Tempel im Dschungel. Nachdem ihr den Schatz geraubt habt, entkommt ihr dessen Wächter nur knapp. Die Kästchengrafik tut weh, doch sie unterstützt die gelungene Spielmechanik.

Hoppert

System: ABC 80
Entwickler: Isak Engquist
Jahr: 1984

Ihr seid auf dem Mars zurückgelassen worden und habt in der niedrigen Schwerkraft nur den Hoppert als Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Dieses Vehikel kann kleine, mittlere oder große Hopser machen, ist aber nicht lenkbar. Dieses einfache Prinzip bringt ein gar nicht simples Spiel hervor.

Sharp MZ-80K

Jahr: 1978

Das MZ-80K-System von Sharp prägte den Homecomputermarkt in Japan und erreichte bis zu 50 Prozent Marktanteil.

Hitachi MB-6880

Jahr: 1978

Die Verkaufszahlen des MB-6880 in Japan waren nicht der Rede wert und kamen nicht an die des MZ-80K und des PC-8001 heran.

Sord M100 / M100ACE

Jahr: 1977

Nach einigen Business-Geräten brachte Sord erst den M100 und dann den M100ACE auf den Homecomputer-Markt.

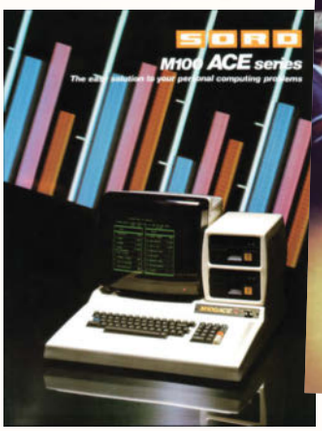
NEC PC-8001

Jahr: 1978

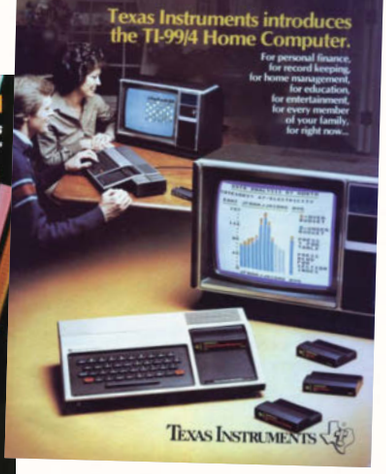
Der Fokus von NEC verschob sich dank einer Partnerschaft mit ASCII Microsoft von Computerbausätzen hin zum PC-8001.

» Der Exidy Sorcerer blieb eine Randnote der Home-computer-Geschichte.

» NECs erster Homecomputer, der PC-8001.



» Sord ließ den M100ACE für sich selbst sprechen.



» Der TI-99/4A zielte mehr auf Technik-freaks als auf Consumer.

▶ auf dem amerikanischen Markt beeindruckt und überzeugte seine Vorgesetzten, einen Homecomputer mit ASCII Microsoft zu entwickeln.

Ein Prototyp mit dem Codenamen PCX-01 wurde gemeinsam bei NEC entwickelt. Microsoft steuerte die Software bei und Nishi traf die Entscheidungen bei der Hardware. Das Gerät kam im September 1979 unter dem Namen PC-8001 auf den Markt, verkaufte sich eine viertelmillionmal und wurde Heimat von Spieleklassikern wie *Olion80*. Henk Rogers erinnert sich: „Für mich war der 8001 leider nur für Textadventures gut. Das Entwickeln für die Datasette war umständlich. Glücklicherweise bot der Nachfolger, der PC-8801, ein Diskettenlaufwerk und erschien, während ich an *The Black Onyx* arbeitete."

Atari 400/800

Anfang der 70er kamen innovative Spielhallentitel von Atari und 1975 eine Homecomputer-Version von *Pong*. 1976 wurde Atari verkauft, um Kapital für ein modulbasiertes Heimsystem zu erlösen – das VCS, das im folgenden Jahr auf den Markt kam. Doch Atari, das oft mit Nachahmern zu kämpfen hatte, sonnte sich nicht im Erfolg und begann sofort mit dem nächsten Projekt unter der Aufsicht von Jay Miner. Jay stellte sich einen VCS-Ersatz mit eigenen Grafik- und Soundchips vor. Im Februar 1978 brach der Profit in seiner Consumer Division jedoch ein und ein Geschäftsmann namens Ray Kassar wurde eingestellt, um die Einnahmen zu steigern. Die Finanzen machten Kassar zu schaffen und er beschloss, dass Jays Projekt neu überdacht werden müsse. Nun wurden zwei separate Computer als neues Ziel ausgegeben.

Der günstige 400 sollte mit den Konsolen anderer Hersteller konkurrieren, während der teurere 800 Ataris Flagschiff im Homecomputer-Bereich sein würde. Ab 1978 durften elektronische Geräte laut Gesetz nicht mehr mit TV- und Radiowellen interferieren, sodass Atari seine Systeme neu abschirmen und prüfen lassen musste. Ataris neue Systeme wurden Anfang 1979 angekündigt, aber erst im Juli genehmigt.

Durch Probleme bei der Produktion kamen sie jedoch erst im November auf den Markt. Spieleentwickler schrieben sicherheitshalber Programme, die mit beiden Systemen kompatibel waren. Unter den ersten 400/800-Spielen waren *Miner 2049er*, *Boulder Dash*, *Dropzone* oder *Ballblazer*. „Die Ataris hatten tolle Grafik- und Soundhardware", sagt Ex-Lucasfilm-Games-Mitarbeiter Peter Langston. „Man konnte erstaunliche Dinge tun, wie man an *Ballblazer* oder *Rescue on Fractalus!* sehen kann."

» Von Atari kamen innovative Spielhallentitel und 1975 eine Homecomputer-Version von *Pong*. «

TI-99/4A zielte auf Technik-Freaks

Texas Instruments hatte mit der 4-Bit-CPU TMS1000 im Jahre 1975 einen allgegenwärtigen Prozessor für Taschenrechner entwickelt und ein Jahr später den 16-Bit-Nachfolger TMS9900. Er war allerdings zu teuer und verkaufte sich nur schlecht, was TI in ein Dilemma stürzte. 1977 wurde beschlossen, dass die Abteilung für Endverbraucherprodukte von TI einen auf dem TMS9900 basierenden, günstigen Homecomputer entwickeln sollte. Da man sich schwertat, fähige Ingenieure aus San Francisco nach Texas zu locken, besann man sich auf die eigenen Leute aus der Taschenrechner-Abteilung.

Im Lauf des Projekts kündigte einer der Manager, ein anderer wurde ersetzt. Die Kosten des Chips waren schließlich fünfmal so hoch wie die vergleichbarer 8-Bit-Chips. Außerdem verschreckte eine schlechte Design-Entscheidung die Drittthersteller: Die Entwicklung in Maschinensprache war auf dem System nicht vorgesehen, stattdessen mussten angehende Entwickler dafür einen 50.000 Dollar-Minicomputer von TI kaufen. Anfang 1979 wurden Interferenzen bei einem TV-Verbindungselement festgestellt, sodass nun ein teurer Bildschirm mit jedem Gerät geliefert werden musste.

Der TI-99/4 wurde schließlich im Juni 1979 angekündigt, konnte aber wegen weiterer Probleme, ähnlich wie bei Atari, nicht vor Ende des Jahres erscheinen. Es gab nur wenige Spiele. Dann kam die billigere und verbesserte Variante TI-99/4A – sie verkaufte sich besser und hatte sogar einige nette Exklusivtitel. „Programmierer mussten zwar einige Tricks anwenden, aber in seinem Preissegment war der TI-99/4A als Spielplattform überragend", erinnert sich TI-99-Programmierer John Phillips. „Bis heute verehren die Fans dieses System."

Nach den 70er Jahren konkurrierten die Homecomputer erbittert untereinander. In den 80ern feierten sie ihre größten Erfolge, allen voran der Commodore 64. In den 90ern ging der Markt allerdings stark zurück und viele langjährige Hersteller mussten Konkurs anmelden. Entsprechend gab es in den 1980ern eine breite Auswahl an verrückten Spielen aller Art, in den 1990ern dominierten wenige große Hersteller den Markt. In jener Dekade ging dann auch die Ära der Homecomputer zu Ende und der IBM-PC wurde zum Vorreiter der Computerspiele.

Atari 400

Jahr: 1979

Als Konkurrenz zu Spielekonsolen und anderen Homecomputern gedacht, bot der günstige Atari 400 eine Folientastatur.

Atari 800

Jahr: 1979

Der 800 war Ataris 8-Bit-Flaggschiff in dem noch jungen Homecomputermarkt, hatte aber gegen den vergleichbaren Apple II zu kämpfen.

TI-99/4

Jahr: 1979

Mit dem TI-99/4 hoffte Texas Instruments, den US-Markt zu erobern, verschreckte aber Entwickler und Käufer mit hohen Kosten.

Apple II Plus

Jahr: 1979

Als aufgemotzter Apple II bot der Plus einen sechsfarbigen Bildschirm, 48K Speicher und das Applesoft BASIC-Betriebssystem.

Vielen Dank an Anders Sandahl, Terry Stewart von Classic-computers.org.nz, Marcin Wichary, Kuba Bojanowski, Paul Lowry, Adam Jenkins und das Digital Game Museum für die zur Verfügung gestellten Bilder.

RCA Studio

Das obskure RCA Studio II wird häufig übersehen, wenn es um die Anfangszeit der Spielkonsolen geht. **Retro Gamer** hat einen Blick auf die interessante Geschichte dieser 70er-Jahre-Konsole geworfen.

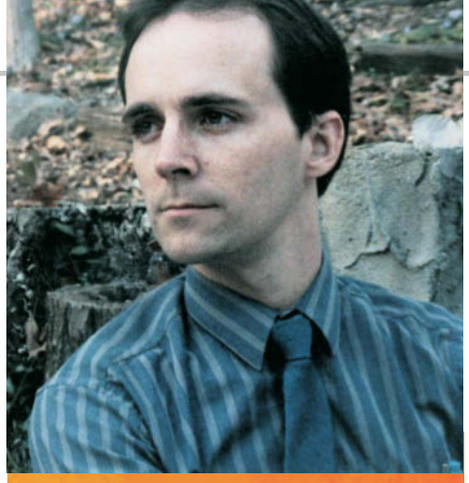
II

Das RCA Studio II gehört für uns zu den besonders interessanten Konsolen. Nicht nur, weil die Konsole in den USA gerade einmal ungefähr ein Jahr auf dem Markt war und sich der Konkurrenz des Fairchild Channel F und des Atari Video Computer System gegenüber sah. Sondern auch, weil sich uns bei dieser Konsole eine Entstehungsgeschichte offenbarte, die wir so nicht erwartet hätten.

Das Studio II fiel in eine Zeit, in der viele Elektronikhersteller auf der Suche nach dem nächsten großen Ding im Bereich Computertechnologie waren. Einer der Trends dieser Zeit: Aus den großen CPUs wurden kleine IC-Chips, die Mikroprozessor genannt wurden. Einher ging damit eine Entwicklung hin zu Mikrocomputern, die von einer einzigen Person bedient werden konnten. Einen Computer auf eine Größe zu schrumpfen, dass er sich für die Nutzung im Klassenraum oder Zuhause eignet, war in den siebziger Jahren revolutionär.

Produzenten von Elektronikkomponenten wie Intel und Fairchild Semiconductor begannen sich Ende der 60er Jahre erste Gedanken zu Mikroprozessoren zu machen. Wenig später kamen große Hersteller von Verbraucherelektronik hinzu. Beispielweise RCA. Das Unternehmen war Ende der 50er Jahre unter der Führung von General Manager David Sarnoff in den Computer-Markt eingetreten und baute seitdem Großrechner. In den 60ern gehörte RCA zu den „großen Acht" der Computer-Hersteller. Wenig verwunderlich war es da, dass das Unternehmen die Entwicklung hin zu kleineren Computern nicht verpassen wollte. Geleitet wurde RCAs Vorstoß auf diesem Gebiet von Joseph Weisbecker.

Weisbecker hatte 1956 seinen Bachelor of Science in Electrical Engineering an der Drexel University in Philadelphia gemacht. Er interessierte sich vor allem für die Einsatzmöglichkeiten von Computern auf dem Gebiet der Bildung. Beispielweise entwickelte er einige elektronische Lernhilfen für Grundschüler, die aus Lichtern und Schaltern bestanden. Aber auch ein *Tic-Tac-Toe*-Computer stammte von ihm. 1956 absolvierte Weisbecker ein Praktikum bei RCA und konnte der Entwicklung des ersten kommerziellen Computers des Unternehmens beiwohnen. Der RCA ▶



INTERVIEW MIT *Forrest MacGregor*

Wir nehmen die Entstehung des RCA Studio II unter die Lupe.

RG: Wie bist du zu RCA gestoßen?
FG: 1976 habe ich meinen Abschluss in Industrial Arts and Computer Science an der Appalachian State University in Boone, North Carolina gemacht. Ich habe mich mit Mikrocontrollern befasst, die zu der Zeit gerade aufkamen. Ich habe mich bei der Distributor and Special Products Division von RCA beworben. Sie waren auf der Suche nach jemandem, der sich mit Mikrocontrollern auskennt. Es war mein erster Job nach dem Studium. Mir wurde gesagt, dass ich an einem Videospiel-Projekt arbeiten werde. Es dauerte jedoch noch einige Monate, bis es damit losging.

RG: Wie lief die Produktion bei RCA? Es war ja die erste Spiele-Hardware, die das Unternehmen entwickelt hat.
FG: Es haben mehr als 125 Leute am Fließband gearbeitet – die meisten waren Frauen. Die Chips wurden von Hand eingesetzt. Bis auf ein paar Drähte wurde alles verlötet. Die Platinen wurden per Ultraschall gesäubert. Es wurden 1.000 Einheiten in einer Schicht fertiggestellt. Es gab drei oder vier Stationen, wo nach Fehlern gesucht wurde und Anpassungen vorgenommen wurden. Es gab ein Steckmodul mit einem Testprogramm, das unterschiedliche Muster auf dem Bildschirm dargestellt hat.

RG: Das Studio II wurde nur für kurze Zeit produziert. Was waren für dich Anzeichen, dass die Konsole schlecht läuft?
FG: In unserem Lager sammelten sich Konsolen an. Konkurrenzprodukte von Atari und Fairchild unterstützten eine Darstellung in Farbe, besaßen eine höhere Auflösung und konnten Sound über das TV-Gerät wiedergegeben. Das Studio II konnte von Anfang an nicht mithalten. Nach sechs bis acht Monaten erhielten Mitarbeiter Rabatte auf die Konsole. Irgendwann war es RCA klar, dass die letzte Stunde des Studio II geschlagen hat. Die Entwicklung von Software und die Arbeit am Studio 3 wurde heruntergefahren und später eingestellt. Das Inventar wurde an Radio Shack für zehn Cent pro Dollar verkauft.

» Von links nach rechts: Walt Stobbe, Dave Callaghan and Bill Stonaker.

BIZMAC war ein riesiger, vier Millionen US-Dollar teurer Computer, der aus 25.000 Vakuumröhren bestand. Nach seinem Universitätsabschluss nahm Weisbecker einen Job bei RCA an und wurde Teil eines kleinen Teams, das für die Entwicklung des ersten Transistorcomputers des Unternehmens (RCA 501) verantwortlich zeichnete. Er entwarf außerdem einige Test- und Mess-Programme.

Durch seine Beteiligung am 501 und später am 601 hatte Weisbecker einige Erfahrungen gesammelt, die ihm später bei der Entwicklung eines Mikroprozessors helfen sollten. Er hatte ein gutes Gespür für künftige Trends. Er prognostizierte bereits in den 60er Jahren die Entwicklung hin zu Mini-Computern. Computer, so glaubte er, würden fortan nur noch die Größe eines Schranks haben. Weisbecker schlug RCA vor, ein eigenes Modell zu entwickeln. Er machte sich Gedanken, wie ein solcher Computer aussehen könnte. Er setzte auf ein Display bestehend aus CRT-Projektoren, einen ROM-Subroutine-Speicher und einen billigen Matrixdrucker. RCA ging auf die Idee nicht weiter ein und konzentrierte sich weiter auf Großrechner. Bis ins Jahr 1971 war das Unternehmen noch auf diesem Gebiet vertreten.

Es wurden aber nicht alle Überlegungen von Weisbecker ignoriert: RCA interessierte sich Anfang der 60er für seine Ideen bezüglich einer Großintegration – also wie Tausende Transistoren auf einen Chip untergebracht werden könnten. Zu dieser Zeit war die Idee eines integrierten Schaltkreises noch neu und es erwies sich immer noch als problematisch, Hunderte Transistoren auf einen Chip zu pflanzen. Weisbecker fungierte in den nächsten Jahren als Berater für künftige Produkte von RCA. Zudem entwickelte er Eingabe-, Ausgabe- sowie Speichersysteme für RCAs Großrechner.

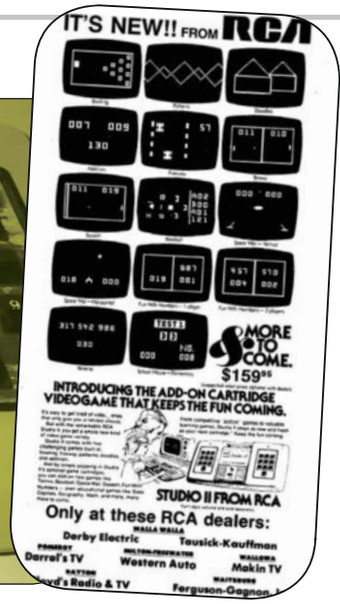
Das RCA Studio II hat seinen Ursprung im FRED (Flexible Recreational And Educational Device). Ein Entwurf aus dem Jahr 1970 sah FRED als komplettes System für einen Mikrocomputer. Das System sollte um einen Mikroprozessor herum entstehen. Das sogenannte System 00 wurde im Jahr 1971 gebaut. Es kam der FRED-Mikroprozessor (ein 8-Bit-Chip) zum Einsatz, das System nutzte 64 KB an RAM, ein Magnetband als Speichermedium, besaß eine kleine Tastatur und nutzte ein TV-Gerät als Display. In einer Notiz schrieb Weisbecker 1972: „FRED bietet gute Möglichkeiten für ein neues Produkt. Zum ersten Mal kann ein Computer zum Preis einer Stereoanlage oder eines Farbfernsehers verkauft werden. Jedes Zuhause und jedes Klassenzimmer wäre ein möglicher Kunde."

Zu dieser Zeit handelte es sich bei dem Mikroprozessor noch um einen Prototyp. Dieser basierte auf Transistor-Logik. Diese Schaltungstechnik kam auch bei früheren Arcade-Spielen zum Einsatz. Der komplette FRED-Prototyp wurde 1972 fertiggestellt. Die Entwickler hatten sich auf den COSMAC-Mikroprozessor festgelegt. Aufgrund des reduzierten Befehlsvorrats gilt die Hardware als Vorläufer der heutigen RISC-basierten Mikroprozessoren. Es kam ein TV-Display in Schwarz-Weiß mit niedriger Auflösung zum Einsatz, das Flexibilität und niedrige Kosten versprach.

Im selben Jahr begann die Arbeit an der Software. Weisbecker wollte eine Programm-Sammlung anbieten. „Eine Sammlung, die die Stärke der Hardware in Sachen Entertainment, Bildung und Dienstprogrammen demonstriert. Die Sammlung soll Spiele und einfache Lernprogramme bieten sowie Rechenfunktionen übernehmen können."

Weisbecker wollte allen Menschen Computer zugänglich machen, indem diese zu einem günstigen Preis angeboten werden. Diese Sichtweise sollte vom Gründer von Commodore, Jack Tramiel, mehr als ein Jahrzehnt später folgendermaßen zusammengefasst werden: „Computer für die Massen, nicht die Klassen." 1973 begann sich jedoch die Computer-Welt zu verändern. Weisbeckers Überzeugungen standen auf einmal im Gegensatz zu den allgemeinen Zielen der Industrie. Das Problem für Weisbecker: Das „Wettrüsten" im Bereich der Mikroprozessoren hatte begonnen und die Unternehmen wollten vor allem leistungsfähige Chips produzieren. Die Kosten waren da vorerst zweitrangig.

Tramiel fasste diese Situation später in einem internen Artikel für RCA zusammen: „Es gibt keine Knappheit an Ideen für die Einsatzgebiete eines Computers. Es gibt aber auch keinen Computer mit einem Preis, der die breite Masse anspricht. Für die Nutzung zu Hause oder in der Schule muss der Preis eines Computer weit unter 500 US-Dollar liegen." Tramiel war der Meinung, dass Computer sich preislich unter anderem an Farbfernsehern und Stereoanlagen



» Das RCA Studio II erinnert ein wenig an ein Telefon.

orientieren sollten. Er führte weiter aus: „Leider ist es schwer, alte Gewohnheiten zu ändern. Wir können davon ausgehen, dass die Leistung eines Mikroprozessors künftig noch stärker im Fokus stehen wird – nicht der Preis."

Ende 1972 wurden die ersten der billigen COSMAC-Prozessoren in einem Zwei-Chip-Format hergestellt. 1973 war Weisbecker damit beschäftigt, diese in FRED zu integrieren. Aus FRED wurde FRED2. Zusammen mit den New Yorker Verlagshaus Random House wurde ein Feldversuch angesetzt.

» Joseph Weisbecker Anfang der 70er Jahre.

»Ende 1974 wollte RCA herausfinden, ob sich FRED für Spielautomaten eignet.«

RCA WAR AUF DEN MARKT FÜR MÜNZAUTOMATEN AUFMERKSAM GEWORDEN.

Lehrbücher von Random House waren zu dieser Zeit vor allem in Grundschulen vertreten; RCA hatten den Verlag 1967 übernommen.

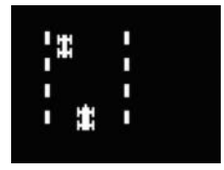
Der Verlag hatte großen Einfluss bei der Entwicklung von Programmen, die sich ums Lesen und um Mathematik drehten. Dies führte 1974 zur Entstehung des RCA Microtutor. Beim Microtutor handelte es sich um eine abgespeckte Version eines 300-US-Dollar-teuren Lern-Computers, der Grundlagen für die Arbeit mit Mikroprozessoren vermitteln sollte. Tatsächlich wurden viele Spiele und „Edutainment"-Programme zwischen 1973 und 1974 geschrieben, die später für das RCA Studio II verfügbar sein sollten. Weisbecker stellte damals fest: „Es ist nicht schwer, Leute zum Schreiben von Spielen zu motivieren."

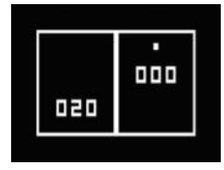
Zu dieser Zeit orientierten sich viele Spiele am Stil von *Pong,* und so waren für viele Titel zwei Spieler nötig. Die Spiele für FRED2, wie *Tic-Tac-Toe*, *Hexapawn, Twenty-one*, und *Space War* konnten jedoch auf eine simple, aber anpassungsfähige KI als Gegner zurückgreifen. „Bereits nach ein paar Runden hat der Computer gelernt, perfekt zu spielen", sagte Weisbecker 1974. Die Spiele wurden nicht kommerziell vertrieben. Wäre dies der Fall gewesen, hätte RCA ein Entertainment-Produkt gehabt, das der Magnavox Odyssey und den vielen *Pong*-Konsolen weit voraus gewesen wäre. Die meisten Spiele wurden von Weisbecker und P.K. Baltzer programmiert. Joyce, die Tochter von Joseph Weisbecker, unterstützte ihren Vater bei der Arbeit.

Aufgrund der zunehmenden Popularität von Arcade-Spielen überlegte RCA, in den Spielemarkt einzutreten. Seit 1969 hatte man sich Gedanken diesbezüglich gemacht. Damals waren Sanders Associates und Ralph Baer auf RCA mit einem Vorschlag zugekommen, die Technologie von Baers Brown-Box-Prototyp für eine Spielkonsole zu lizenzieren. Verträge wurden ausgearbeitet. Im März 1970 waren sie fertiggestellt, jedoch stimmte Sanders dem Deal nicht zu. Baer sagte später, dass die Verhandlungen zu mühsam verlaufen seien. Im Folgenden verließ ein Mitarbeiter RCA, um als Vice President in der Marketing-Abteilung von Magnavox zu arbeiten. Der ehemalige RCA-Mitarbeiter hatte großen Anteil ▶

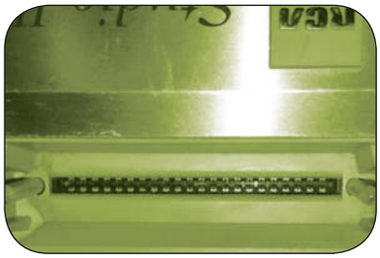
SPIELE, SPIELE, SPIELE

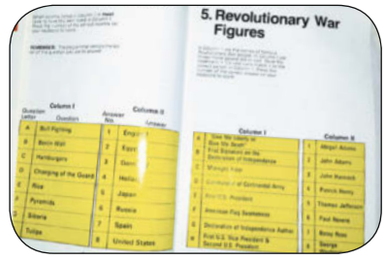
- **TV Greeting Card**
- **Electronic "etch a sketch"**
- **Audio-Visual**
- **Demonstrator**
- **TV Arithmetic Drill**
- **Word Spelling Drill**
- **Word Recognition Test**
- **Logical Deduction Test** (21 FRAGEN)
- **Number Base Conversion Drill**
- **TIC TAC TOE**
- **Hexapawn**
- **Sliding Block Puzzles**
- **State Change Games/ Puzzles**
- **Bowling**
- **Minikrieg**
- **Target Shoot** (WAFFE OPTIONAL)
- **Racing**
- **One-Armed Bandit**
- **Network Games**
- **Twenty-One**
- **Cell Matching Games**
- **Maze Tracing** (UNSICHTBAR, ÄNDERT SICH)
- **Race Games** (SPIEL GEGEN DIE ZEIT)
- **Space War**
- **NIM Games**
- **LIFE**



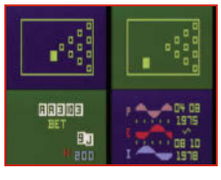


» Das RCA Studio II nutzte Steckmodule als Datenträger.





» Joyce Weisbecker, ihre Schwester und ein FRED2-Computer.



daran, dass sich Magnavox später den Brown-Box-Prototyp sicherte und 1972 die darauf basierende Konsole Magnavox Odyssey veröffentlichte.

Gegen Ende 1974 wollte RCA die FRED-Technologie für Automaten-Hardware nutzen. Spiele sollten auf austauschbaren ROMs geliefert werden. 1975 war der Prototyp fertiggestellt und in Einkaufszentren in New Jersey wurden Testläufe gestartet. Letztendlich trat RCA nicht in den Markt der Spiele-Automaten ein. Die Technologie wurde auch nicht an andere Unternehmen lizenziert. Wäre die Hardware auf den Markt gekommen, hätte RCA ein Gerät mit austauschbaren Spielen sechs Jahre vor dem japanischen DECO Cassette System im Angebot gehabt.

Eine wichtige Einsicht ergab sich aber aus den ganzen Tests: Die FRED-Technologie, gepaart mit den austauschbaren ROMs, eignete sich gut für eine programmierbare Heimkonsole. In der zweiten Hälfte des Jahres 1975 wurden zahlreiche Prototypen in kofferartigen Gehäusen gebaut und für Demonstrations- sowie Testzwecke verwendet. Die Tests liefen gut und ein Konsolen-Projekt wurde offiziell an die technische Abteilung von RCA herangetragen. Der Release war für 1976 geplant.

Im Januar 1976 starteten offiziell die Arbeiten am Studio II. Es sollte endlich ein Produkt aus dem modifizierten FRED-Design entstehen. RCA wollte eine programmierbare und kostengünstige Konsole anbieten. Das Ziel entsprach der Vision, die Weisbecker zuvor schon geäußert hatte. Das Entwickler-Team bestand aus vielen talentierten Mitarbeitern – darunter Dave Callaghan, der für alle Produktentwicklungen der technischen Abteilung verantwortlich war. Bill Stonaker entwarf die digitale Schaltung des Studio II und Walt Stobbe zeichnete für den besonderen Schaltkasten der Konsole verantwortlich.

Das Studio II befand sich genau zu der Zeit in der Entwicklung, als eine neue Einzelchip-Version des COSMAC erschien. Diese wurde in der Konsole verbaut. Die Kosten für die Hardware sanken so weiter. Die Entwicklung wurde in drei Bereiche aufgeteilt: Die Zentraleinheit, den Schaltkasten und die Stromversorgung. Ein Problem vieler *Pong*-Konsolen war es, dass sich Spieler immer in der Nähe des Gerätes befinden mussten, weil die Controller meist in die Hardware integriert waren. Das bedeutete, dass Spieler entweder nah am Fernseher saßen oder die an mehreren Kabeln hängende Konsole quer durch das Wohnzimmer zogen.

Die Entwickler bei RCA hatten eine Idee, wie sich das Kabelproblem zumindest eingrenzen ließ. Es lief nur ein Kabel von der Konsole zu einem kleinen Schaltkasten, der mit dem Fernseher verbunden war. In die kleine Box wurde auch das Stromkabel gesteckt. Über einen Schalter konnte zwischen TV und Konsole gewechselt werden. Dieses System kam fünf Jahre später auch beim Atari 5200 zum Einsatz.

Die Eingaben beim RCA Studio II sollten über Keypads erfolgen. Das Layout der Tasten entsprach dem eines Telefons, was für ein Gefühl der Vertrautheit bei den Kunden sorgen sollte. Warum auf Keypads gesetzt wurde? Weil die FRED-Technologie eine spezielle Art der Eingabe erforderte. Zudem waren basierend auf dieser Technologie bereits Programme – darunter nicht nur Spiele – entwickelt worden, die sich auch bedienen lassen sollten. RCA wollte nicht viele unterschiedliche Eingabemethoden unterstützen. Die Entwickler waren der Meinung, dass die Keypads wenig Aufwand beim Anschluss des Geräts bedeuteten. Außerdem konnten die Kosten gedrückt werden.

Der Schaltkreis für die Grafik-Darstellung und der für den Speicherdirektzugriff wurden unter dem Namen RCA CDP-1861 als integrierter Schaltkreis gefertigt. Dieser ermöglichte die Darstellung einer Pixel-Matrix in Schwarz-Weiß der Größe 32 x 64. Während FRED noch Kassetten für eine Audio-Wiedergabe

» Die Main Unit des COSMAC Microtutor. Einige Bauteile ließen sich abnehmen.

» Der COSMAC Microtutor war das erste Produkt, das auf FRED-Technologie basierte.

WIEDERAUFERSTANDEN

Die Technologie des eingestellten RCA Studio 3 wurde an verschiedene Hersteller auf der ganzen Welt lizenziert. Diese bauten ihre eigenen Versionen der Konsole. Ein wenig erinnert dies an das 3DO, das fast zwei Jahrzehnte später erschienen ist. Hier sind einige der Konsolen von 1978 und 1979:

TOSHIBA VISICOM COM-100

■ Das in Japan erschienene Visicom erinnert an einen Computer. Die Konsole besitzt abnehmbare Joysticks. Es kommt ein eigenes Steckmodul-Format zum Einsatz.

MUSTANG 9016 TELESPIEL COMPUTER

■ Grafisch liegt die deutsche Konsole auf dem Niveau des Studio II.

HANIMEX MPT-02 JEU TV

■ Die Keypads der französischen Konsole sind abnehmbar, damit das Gerät besser gehalten werden kann. Es sind diverse Konsolen der MPT-Reihe erschienen.

» Nach einem enttäuschenden Weihnachtsgeschäft verkündete RCA im Frühjahr 1978 das Ende des Studio II.« DAS ENGAGEMENT WAR VON KURZER DAUER.

nutzte, kam im Studio II ein 555 Oszillator zum Einsatz, der die „Beep"-Geräusche erzeugte. Fünf Spiele wurden in die Hardware integriert: *Addition*, *Bowling*, *Doodle*, *Freeway* und *Patterns*.

Im Januar 1977 startete die Produktion. Zuerst wurde eine begrenzte Stückzahl in den Handel gebracht, später wurde das Angebot ausgeweitet. Das RCA Studio II kostete 149,95 US-Dollar, die Steckmodule 14,95 Dollar. Damit war die Konsole eine kostengünstige Möglichkeit für Kunden, in den Besitz einer programmierbaren Konsole zu kommen.

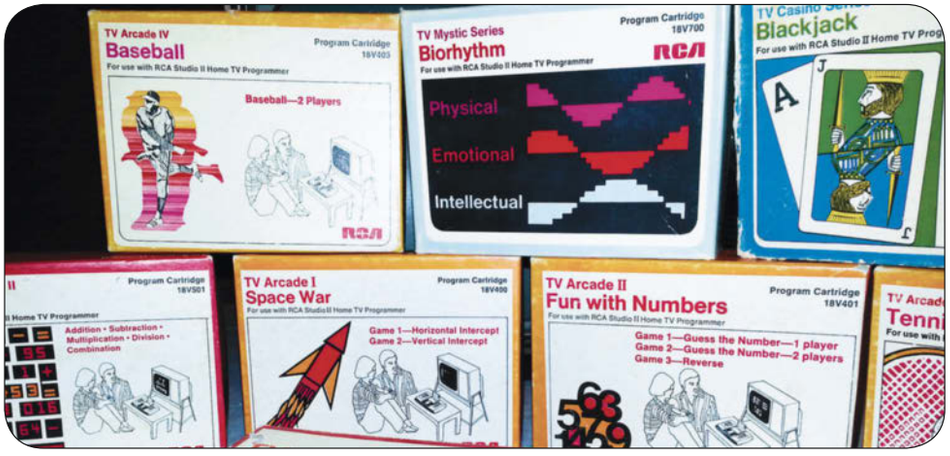
RCA war stolz auf die Konsole. Das Unternehmen verkündete Ende 1976, dass das RCA Studio II „einen klaren Vorteil gegenüber den seit ungefähr einem Jahr erhältlichen, [*Pong*-ähnlichen] Spielen" habe. Der Weg von der Planung der Konsole zur Produktion war jedoch lang und steinig. Das RCA Studio sah sich gleich zwei Konkurrenten gegenüber, die in Sachen Technologie einen weiten Vorsprung hatten: das Fairchild Channel F und das Atari Video Computer System.

Nach einem enttäuschenden Weihnachtsgeschäft gab RCA im Frühjahr 1978 bekannt, dass das Studio II eingestellt werde. Die Arbeiten am RCA Studio 3 hatten bereits begonnen, der Misserfolg der Vorgängerkonsole setzte dem Studio 3 jedoch ein jähes Ende. Die neue Konsole sollte mit einer Farbdarstellung aufwarten und Weisbeckers neue Programmiersprache Chip 8 unterstützen. Die Technologie des RCA Studio 3 wurde nach Europa, Australien und Japan lizenziert.

Für seine Arbeit an der FRED-Technologie und deren unterschiedlichen Varianten erhielt Weisbecker mehrere wichtige Auszeichnungen, unter anderem den David Sarnoff Outstanding Achievement Award. Dem RCA Studio II wurden keine Auszeichnungen zuteil. Die Konsole war ziemlich schnell vergessen und findet heute eher als Fußnote in der Geschichte der Videospiele Erwähnung.

» Es sind einige Multiplayer-Titel für das RCA Studio II erschienen.

» Es erschienen sowohl Spiele als auch Lernprogramme.



SOUNDIC MPT-02 VICTORY

■ Diese Version erinnert an das Hanimex-Modell; es können abnehmbare Joysticks verwendet werden.

SHEEN 1200 MICROPROCESSOR PROGRAMMABLE TV GAME

■ Die Konsole wurde für den australischen Markt produziert.

CONIC M-1200 COLOUR

■ Conic veröffentlichte Ende der 70er Jahre einige *Pong*-Konsolen. Das M-1200 Colour wurde in Europa verkauft.

Apple II

Spezifikationen

Erschienen: 1977

Originalpreis: 1 298 US-Dollar für die 4-KB-RAM-Version, 2.638 Dollar für die 48-KB-RAM-Version

Preisprognose: Etwa 70 Euro für einen Apple II+

Prozessor: MOS 6502 (1 MHz)

RAM: 4 KB (expandable to 48 KB)

ROM: 12 KB

Display: 280x192 (4 Farben bzw. 6 auf Revision-1-Mainboards); 40x40–48 (16 Farben)

Sound: Ein Kanal

Fachmagazine: *inCider, A+, Nibble, Softdisk, Juiced.GS* (Letzteres gibt es immer noch als Quartalsmagazin)

Wieso der Apple II toll war: Der Apple II feierte viele Premieren, darunter die Tatsache, dass er fertig montiert zu kaufen war. Dazu kamen Farbgrafik, Sound, Drehregler und spieletaugliche BASIC-Befehle. Obwohl diese Computerreihe schließlich scheiterte, hat der Apple II viele bekannte Spieleserien und berühmte Programmierer hervorgebracht. Er brachte in den USA, ähnlich wie später C64 und Spectrum in Europa, zahllose Konsumenten und Designer dazu, sich mit Computerspielen zu beschäftigen.

Obwohl er schließlich vom Commodore 64 und den Atari-Homecomputern überschattet wurde, machte der Apple II in den USA das häusliche Computerspielen modern. **Retro Gamer** stellt euch die Ursprünge des Apple II vor und erfährt von Entwicklern, was die Plattform so toll für Spiele machte.

Würden wir Apples jüngere Geschichte, also vor allem die massive Spieleflut für iOS in den letzten Jahren, ignorieren – wohl kaum jemand würde die Firma aus Cupertino mit einem Hersteller von Spiele-Software oder gar einer Spiele-Plattform in Verbindung bringen.

Selbst heute noch haben die Besitzer von iMacs und Co. wenig Auswahl, wenn es um Spiele geht – von wenigen Ausnahmen wie den neueren Blizzard-Titeln abgesehen, finden sich für moderne Macs nur wenige verspätete (und nicht immer perfekte) Portierungen von Windows-Spielen, dazu noch einige Indie-Entwicklungen.

Doch das war nicht immer so: Eine kurze, glorreiche Zeit lang hatte Apple eine der besten Spieleplattformen für zu Hause zu bieten, den Apple II. Obwohl dieser Computer für damalige Verhältnisse durchaus beeindruckend war, stellte er keinen superschnellen Rechner dar. Trotzdem beflügelte er diverse Programmierer, von denen einige zu ganz großen Namen der Spielebranche wurden Vor allem aber auch die Fans von Computerspielen fühlten sich von dem Rechner angezogen.

» Friedlich vereint in einer Anzeige. In Wahrheit waren Apple II und III Todfeinde, die sich die Chips einschlugen.

Die Anfänge von Apple liegen im Hobbyisten-Markt. Diese Einstellung zeigte sich noch bei der ersten Revision des Apple II, erst danach fokussierten sich die Verantwortlichen des groß gewordenen Apple-Konzerns allein auf den Business-Bereich. Doch zu Beginn war Apple die Geschichte zweier Steves: dem vor einem Jahr verstorbenen Steve Jobs und Steve Wozniak. Bereits Anfang 20 war Jobs ein gewiefter Geschäftsmann, Stratege und Visionär; Wozniak hingegen war der geniale Ingenieur.

Eine bekannte Anekdote zu den beiden dreht sich um *Breakout*: Atari-Gründer Nolan Bushnell bot 100 Dollar für jeden Chip, den findige Bastler (ohne dadurch Funktion oder Leistung zu beeinträchtigen) von der Platine des Spiels entfernen konnten. Jobs brachte Wozniak dazu, dass sie mitmachten und sich den Bonus teilten. Wozniak entfernte sage und schreibe 50 Chips aus der *Breakout*-Platine, doch von den 5.000 Dollar sah er nur ein paar hundert – den Rest steckte sich angeblich Jobs ein. Später sagte Wozniak, er hätte den ganzen *Breakout*-Automaten auch kostenlos entwickelt, einfach aus Spaß. Von Jobs' „Unehrlichkeit" sei er enttäuscht gewesen, mittlerweile sei er aber darüber hinweggekommen.

1976 schufen die beiden in Jobs' Garage den Apple I und boten ihn Hewlett-Packard an. HP lehnte ab, und so entstand die Firma Apple Computer. Der Apple I war der erste Computer, der aus nur einem Mainboard bestand und fertig montiert verkauft wurde – die User mussten allerdings das Gehäuse, die Stromversorgung, den Monitor und das Keyboard selber auftreiben. Viele Dinge, die wir heute als selbstverständlich erachten, wurden erstmals mit dem Apple I Wirklichkeit, etwa ein Keyboard zur Dateneingabe, ein Fernseher zur Datenausgabe. Die damaligen Konkurrenzcomputer hatten stattdessen noch Knöpfe und LEDs!

Obwohl das für die damalige Zeit beeindruckend war, zeigte sich Wozniak unzufrieden. In einem Artikel in Call-A.P.P.L.E. verriet Wozniak 1986, dass er einen schnelleren, farbigen und „lauten" Computer haben wollte. Das Atari-Videospiel, an dem er gearbeitet hatte, der Hauptantrieb hinter vielen technischen Entscheidungen gewesen. Wörtlich sagte er dem Magazin: „Viele der Features des Apple II entstanden, weil ich *Breakout* für Atari designt hatte. Damals schrieb ich es quasi in Hardware, nun wollte ich es in Software schreiben."

Um Spiele zu ermöglichen, musste der Apple II Farbe können. Wozniak erinnert sich: „Eines Nachts versuchte ich, *Breakout* in BASIC zu programmieren. Zum Glück hatte ich selbst das BASIC geschrieben, also veränderte ich es, brannte mir einige neue ROMs mit „Male Linien"- sowie Farbänderungs-Kommandos sowie weiteren Befehlen zur Farbdarstellung." Außerdem wurde dem Apple II „eher versehentlich", so Wozniak, ein kleiner Lautsprecher verpasst. Drehregler als Eingabegeräte waren die nächste Ergänzung. Wozniak fuhr in dem Magazin fort: „Eine Menge der Features, die den Apple II besonders

»Die Architektur des Apple 2 war einfach und offen. Ein Spiel konnte im Prinzip die gesamte Maschine übernehmen.« Bill Budge

»Der Apple II hatte nicht die besten Grafik- und Soundfähigkeiten, aber man konnte viel aus ihm herauskitzeln, und das war klasse.« Jordan Mechner

machten, kamen also von einem Videospiel, und die spaßigen Features im BASIC gab es nur, weil ich als Fingerübung eine BASIC-Version von *Breakout* programmieren wollte, um damit anzugeben!"

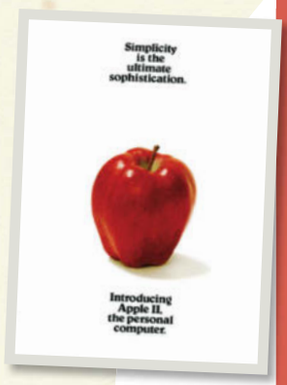
Auch sonst entwickelte Wozniak den Apple II vorrangig für sich selbst – und schuf dabei eine Menge Premieren. So wurde es der erste Computer, der in einem Plastikgehäuse ausgeliefert wurde, der Farbgrafik darstellte, der Sound und Drehregler als Eingabegeräte hatte, der sein BASIC im ROM unterbrachte, und dessen BASIC spieletaugliche Kommandos kannte. Zudem konnten sich Ende der 70er die technischen Spezifikationen sehen lassen: vier Farben (sechs nach der ersten Revision: Orange, Blau, Schwarz, Weiß, Grün, Violett), Ein-Kanal-Sound, 4 KB RAM, erweiterbar auf 48 KB.

Dieses Gerät begeisterte zahlreiche Spieleentwickler, die auf dem Gerät wahre Wunder erschufen – obwohl schon Anfang der 80er andere Homecomputer mit besserer Leistung aufwarteten. So erinnert sich der Schöpfer der bahnbrechenden Apple-II-Flipper *Raster Blaster* und *Pinball Construction Set*, Bill Budge: „1979 gab es mehrere Homecomputer zu kaufen, doch mein Freund Andy Hertzfeld entschied sich für einen Apple II und brachte ihm schnell interessante Tricks bei. Und da der Rechner Farbgrafik beherrschte, entschied ich mich selbst für einen, statt mir eine Büromaschine wie den TRS-80 zu kaufen."

Budge war nicht der Einzige, der sich von der Farbgrafik des Apple II verführen ließ. So erinnert sich Jordan Mechner (*Prince of Persia*): „Meine Eltern kauften mir einen Apple II, als ich 15 war. Indem ich Animationen darauf entwarf, wusste ich, dass dieser Computer stark genug für Spiele war. Und so schuf ich *Karateka*." Obwohl Mechner zugibt, dass viele den Apple II bereits als dem Tode nahe sahen, als er mit *Prince of Persia* begann, blieb er ihm dennoch treu: „Ich verstand den Apple II, es war einfach eine liebenswerte Maschine."

Wenn wir heute Apple-II-Spiele erleben, sehen sie zwar meist schlechter aus, spielen sich aber besser als ihre Portierungen auf anderen Computern. Das lag an der generellen Eignung des Apple II für Spiele, aber auch an dem Ausmaß der Kontrolle, das er erlaubte. Bill Budge bekräftigt das: „Die Architektur des Apple II war sehr einfach und offen gehalten. Dein Programm konnte im Prinzip die gesamte Maschine übernehmen. Das konnten schlaue Leute ausnutzen, um ganz hervorragende Sachen zu entwickeln – an die wahrscheinlich selbst Jobs und Wozniak nie gedacht hätten." Budge lobt auch den Prozessor: „Der 6502 im Apple II war nicht sehr schnell, aber simpel. Um das höchste Tempo herauszukitzeln, musste man sich selbst verändernden Code verwenden. Es gab keine eingebauten Schranken für diese Technik, wie es heute der Fall ist, und das fügte dem Spieldesign eine interessante Dimension hinzu, wie es sie heute nicht mehr gibt."

Choplifter-Schöpfer Dan Gorlin hat ähnliche Erinnerungen: „Ich liebte den Apple II dafür, dass er mir absolute Kontrolle über das Timing gab. Alles lief in Echtzeit ab, ohne Hardware-Interrupts,



» Und ihr dachtet, moderne Apple-Werbung sei minimalistisch: So wurde der Apple II eingeführt.

» Das 16-Bit-System Apple IIGS war einerseits abwärtskompatibel zum Apple II und bot andererseits ein Interface wie der Farb-Mac.

Community

A2Central

http://a2central.com

Die „allumfassende Quelle für Apple II" ist der wohl beste Ort, um euch mit aktuellen Apple-News zu versorgen. Neben vielen Links zu User Groups und einem Entwicklerverzeichnis unterstützt die Site auch das letzte existierende Apple-II-Magazin, Juiced.GS.

Juiced.GS

http://juiced.gs

Dieses 1996 gegründete Fachmagazin (heute ein vierteljährlicher, etwa 20-seitiger Rundbrief) ist das letzte überlebende Heft zum Apple II. Außerdem erscheint einmal jährlich eine Sammelausgabe der vier vorausgegangenen Newsletter.

Apple II History

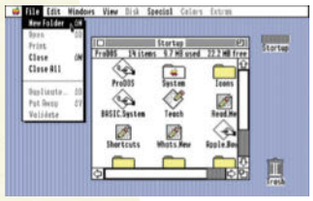
http://apple2history.org

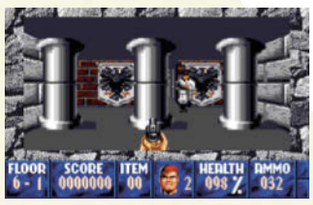
Basiert auf einer Reihe von Artikeln, die ursprünglich Anfang der 90er in einem Rundbrief aus Nebraska erschienen. Auf dieser Website findet ihr eine ausführliche Historie und Analyse der Apple-II-Plattform, sei es über ihre Hardware, Software oder verwandte Publikationen.

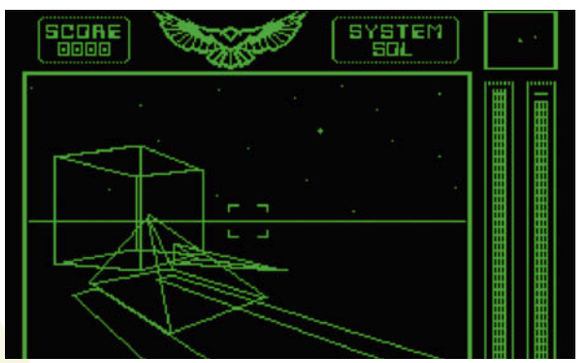
Virtual Apple II

www.virtualapple.org

Diese Website erlaubt es euch, Tausende von Apple-II-Spielen direkt in eurem Browser zu spielen. Ihr müsst nur das Plug-in für Windows oder Mac OS X installieren und entweder Firefox, Safari oder den Internet Explorer verwenden. Wählt eine Disk – und beginnt zu spielen!

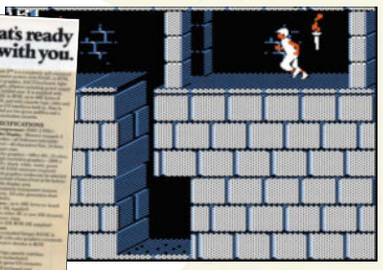






» [Apple II] Das superbe *Stellar 7* ließ den Automaten *Battlezone* im Apple II auferstehen – mit viel mehr Gegnern und Missionen.

» [iPhone] Viele iOS-Spiele im App Store sind Remakes alter Apple-II-Klassiker, etwa *Lemonade Stand*, *Mystery House*, *Oregon Trail* und *Transsylvania*.



» (links) Eine Variante der ursprünglichen Anzeige für Apple II. Sie entstand nach Sexismus-Vorwürfen (siehe **http://kelleyad.com/histry.htm**)

Sofort-Experte

Als die erste Anzeige für den Apple II geschaltet wurde, meldete sich bald eine Frau aus Oregon bei Steve Jobs: Die Anzeige sei sexistisch! Apple änderte sie ab, nun zeigte sie eine Frau mit einem modernen Bildschirm, und ihr Kollege blickte auf das altertümliche Modell.

Apples berühmter „Regenbogen-Apfel" wurde von Rob Janoff designt und sollte auf die Farbfähigkeiten des Apple II hinweisen. Es ersetzte eine eher hingeschmierte Illustration von Steve Jobs und Apple-Mitgründer Ronald Wayne. Die Silhouette stellt immer noch die Grundlage des heutigen Apple-Logos dar.

Nach den Worten von Steve Wozniak war er der einzige Entwickler der Apple-II-Hardware; Allen Baum steuerte Debugging-Software bei, Steve Jobs war für das Äußere zuständig, und Rod Holt designte die Stromversorgung.

Apple-II-Schöpfer Steve Wozniak stürzte 1981 mit einem Flugzeug ab und verlor sein Kurzzeitgedächtnis. Bei der Genesung half ihm das Spielen von Games auf dem Apple II.

Das Integer-basierte Ur-BASIC des Apple II wurde durch Applesoft BASIC ersetzt, das Fließkomma-Berechnungen erlaubte. Der Name „Applesoft" kam von „Apple" und dem BASIC-Hersteller „Microsoft".

Der Apple III sollte 1980 dem Apple II nachfolgen, war jedoch vollkommen auf Business-Kunden ausgerichtet. Um eine Überschneidung beider Systeme zu vermeiden, wurde dem Apple III Hardware hinzugefügt, die verhinderte, dass der Apple-II-Emulationsmodus die besseren Features des Apple III nutzen konnte. Zudem war die Emulation ungenau. Der Apple III wurde ein großer Flop, der Apple II überlebte wesentlich länger.

es liefen keine anderen Programme – deshalb konnte ich alles perfekt timen in meinem Spiel." Auch John Romero, dessen erstes veröffentlichtes Computerspiel das Listing *Scout Search* für den Apple II war, schlägt in dieselbe Kerbe: „C64 und Atari 800 waren viel besser für Actionspiele geeignet, weil sie spezielle Chips für Grafik und Sound hatten. Aber ich fand, dass auf diesen Systemen die Spiele oft gleich aussahen, weil sie die Grafik alle durch dieselbe API und denselben Grafikchip erzeugten. Der Apple II hatte keine solche Hardware, sodass jeder Programmierer seinen eigenen Weg finden musste, Grafik auf den Bildschirm zu bekommen. Diese unterschiedlichen Ansätze führten zu einer enormen Fülle von Render-Technologien. Ich konnte sagen, von wem ein Spiel stammte, indem ich mir die Art der Grafikdarstellung ansah!"

Im Rückblick haben die von uns befragten Designer nur eine große Kritik am Apple II: den Sound. Bill Budge beschreibt ihn als äußerst primitiv: „Es gab keine Timer oder Interrupts, weswegen es echt schwer war, Sounds abzuspielen. Du konntest nur das für den Lautsprecher zuständige Bit an unterschiedlichen Stellen der Hauptschleife deines Programms auslösen." Andererseits seien bestimmte Aspekte des Apple II seiner Konkurrenz um Jahre voraus gewesen: „Beispielsweise hatte der Apple II das zuverlässigste und schnellste Floppy-Laufwerk aller frühen Heimcomputer, was klasse war, um Spiele zu vertreiben. Für Commodore 64 und Atari 800 war es ein Horror, Disketten herzustellen, und die Laufwerke waren extrem langsam."

1979 kam der Apple II Europlus heraus, der Applesoft BASIC, standardmäßig 48 KByte RAM und erhöhte Grafikfähigkeiten bot. Doch zwischen 1979 und 1983 blieb die Hardware-Basis unverändert. In diesen Jahren führten interne Streitigkeiten und Strategiefehler bei Apple dazu, den Anschluss im Homecomputer-Markt zu verlieren. Stattdessen brachte man den schlecht konzeptionierten, auf Business-Kunden zugeschnittenen Apple III heraus – den Konsumenten hingegen trat die Firma fast feindselig gegenüber, obwohl es doch die Hobbyisten gewesen waren, die den Apple II so erfolgreich gemacht haben.

Erst als Apple sah, dass der Apple II einfach nicht sterben wollte, bekam er wieder Aufmerksamkeit. Schließlich erschien 1983 mit dem Apple IIe eine beeindruckende Niedrigpreis-Variante, die nur noch ein Viertel der ursprünglichen Schaltkreise enthielt, aber ein 80-Zeilen-Display, ein verbessertes Gehäuse sowie Cursortasten bot. Der kompakte Apple IIc mit integriertem Disk-Laufwerk und 128 KB RAM erschien 1984.

Danach wurde die Produktlinie radikal erneuert: Der Apple IIGS war im Wesentlichen eine mächtige, schnelle 16-Bit-Antwort auf Amiga und Atari ST, blieb aber dennoch abwärtskompatibel. Dies gelang ihm durch den Chip Mega II, der einen kompletten Apple IIe simulierte. Doch dieser Version war der Anfang vom Ende der Apple-II-Serie. Niemand bei Apple setzte sich für die Plattform ein, da man andere Produkte spannender fand, darunter den Macintosh. Obwohl er sich quasi ohne Werbung verkaufen musste, schlug sich der IIGS anfänglich besser als der Mac. Doch dann kam er ins Stolpern und wurde schließlich Anfang der 90er still und heimlich eingestellt – da Apple sich einbildete, er stelle eine Konkurrenz zum Macintosh LC dar.

Die Fans und Entwickler von Computerspielen hatten diesen schleichenden Untergang schon lange kommen sehen und die Plattform zu diesem Zeitpunkt überwiegend verlassen. Auch wenn es noch einige originäre Titel wie *Zany Golf* und *The Immortal* gab, bestanden die (stetig weniger werdenden) Neuerscheinungen meist nur noch aus Portierungen von anderen Systemen. Und das auf der Plattform, die in den USA das Spielen am Heimcomputer quasi erfunden hatte! Dan Gorlin blickt wehmütig zurück: „Der Apple II war für einige Jahre der König der Homecomputer. Doch bald gab es bessere Optionen für Entwickler, und sie wechselten auf andere Plattformen. Und die Spieler folgten ihnen natürlich."

» inCider 6/1984 enthielt ein abzutippendes Programm-Listing: John Romeros erstes Spiel, *Scout Search*.

Wir springen ins Jahr 1996: Steve Jobs kehrt triumphal zu Apple zurück, wirft das Ruder herum und legt den Grundstein für den unglaublich erfolgreichen Weltkonzern, den Apple heute darstellt. Jobs' Strategie war im Wesentlichen das Gegenteil der bisherigen Strategie: Er umwarb einmal mehr den Konsumenten, nicht die Firmenkunden, so wie es Apple bis zum Apple II schon einmal gemacht hatte.

Wir finden die hypothetische Frage spannend, was aus dem Apple II in der zweiten Jobs-Ära geworden wäre: Denn Apple-Produkte sind heute zwar für ihr Design, ihre Benutzerfreundlichkeit und zumeist auch für ihre Features und Leistungsfähigkeit bekannt. Aber sie sind das Gegenteil des völlig offenen Systems, das der Apple II einst darstellte. Ob aber das iPhone in der Rückerinnerung seiner heutigen Spiele-Entwickler ähnlich magisch glänzen wird, wie das heute bei Enwicklerveteranen wie Mechner, Gorlin, romero und Budge – sowie für altgediente Spieler – beim Apple II der Fall ist?

apple II Die besten Zehn

01

THE BARD'S TALE

» **ERSCHIENEN:** 1985
» **PUBLISHER:** MICHAEL CRANFORD
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** DONKEY KONG (APPLE II)

01 **Wie schon die** *Ultima*-Serie (die sich später aber von Elfen und Co. löste) war *The Bard's Tale* von *Dungeons & Dragons* inspiriert. Der Spieler steuert eine Gruppe von sechs Abenteurern durch monster- und fallengespickte Dungeons unter der Stadt Skara Brae (die es, als Stadt der Spiritualität, auch ab *Ultima 4* gab) zu schicken.

Berühmt wurde *Bard's Tale* für seine damals beeindruckenden 3D-Grafiken und die vorzüglich animierten Porträts – die Kämpfe verliefen rein textbasiert. *Bard's Tale* ist ein tolles RPG mit großer Entscheidungsfreiheit. Electronic Arts veröffentlichte es für den Apple II, es wurde auf zahlreiche Heimcomputer wie den C64 portiert und erhielt drei Nachfolger (und ein Construction Set).

PINBALL CONSTRUCTION SET

» **ERSCHIENEN:** 1983
» **PUBLISHER:** BILL BUDGE
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** RASTER BLASTER

02 **Bill Budges Werk** aus dem Jahr 1983 hält den Rekord, das erste Baukasten-Spiel auf einem Heimsystem zu sein. Es erschien als Nachfolger des Flippers *Raster Blaster* und zeichnete sich durch seine erstaunlich simple Bedienung aus: Eigene Tische zu erstellen, war ein Klacks, Objekte konnten einfach über den Bildschirm gezogen und abgelegt werden. Die bereits gute Physik von *Raster Blaster* wurde noch verbessert. Durchaus nicht üblich damals war die Option, die Kreationen auf Diskette zu speichern und mit Freunden zu tauschen. Darüber hinaus war es ein tolles Pinballspiel. Auf den 59. jährlichen Technology & Engineering Emmy Awards in 2008 erhielt das Spiel eine Auszeichnung.

02

THE OREGON TRAIL

» **ERSCHIENEN:** 1978
» **PUBLISHER:** MECC
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** AMERICAN GENERATION X

03 **Vorsicht,** ***Oregon Trail*** ein Lernspiel! Lasst euch davon nicht abschrecken, denn wie *Granny's Garden* auf dem BBC Micro ist es ein wirklich unterhaltsames Werk. Eure Gefährten können während der Reise nach Oregon sterben, und ihr jagt Wild, indem ihr so schnell wie möglich Wörter eintippt. Aufgrund seiner Beliebtheit an amerikanischen Schulen wurde es 1985 mit verbesserter Grafik und erweiterter Jagd neu aufgelegt. Dieses Mal durftet ihr auch mit einem Gewehr zielen. Bevor The *Oregon Trail* auf den Apple II kam, gab es das Spiel schon auf Großrechnern. Heute findet ihr es auch im App Store.

KARATEKA

» **ERSCHIENEN:** 1984
» **PUBLISHER:** JORDAN MECHNER
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** PRINCE OF PERSIA

04 **Bevor** ***Prince of Persia*** zu einem riesigen Erfolg wurde, programmierte Jordan Mechner während seiner Studentenzeit *Karateka*. Das überraschend spaßige Prügelspiel markierte sein Debüt auf dem Apple II. *Karateka* enthält schon viele Konzepte, die später ihren Weg in *Prince of Persia* fanden. Die Animationen wirken wundervoll flüssig; die Kämpfe sind zwar simpel, funktionieren aber sehr gut; und es gab ein Merkmal, das heutigen Prügelspielen fehlt: *Karateka* erzählte seine überzeugende Story durch Animationen und die Spielsituationen, statt durch langatmige Dialoge. Eine absolut fesselnde Erfahrung!

CHOPLIFTER

» **ERSCHIENEN:** 1982
» **PUBLISHER:** DAN GORLIN
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** AIRHEART

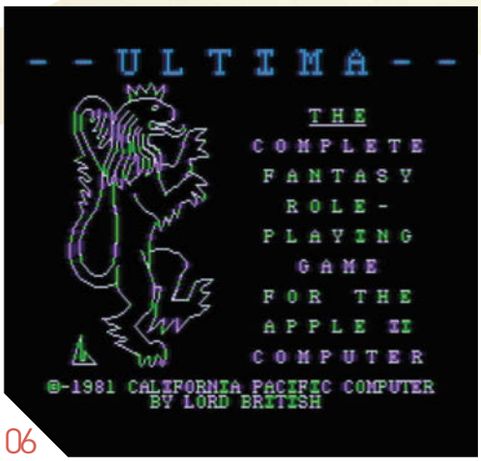
05 **Wenn ihr wissen wollt**, wozu der Apple II in der Lage war, schaut euch *Choplifter* an. Es bot Hochglanz-Grafik (für Anfang der 80er …) und war ein erstaunlich gutes, perfekt ausbalanciertes Spiel. Im Wesentlichen ist *Choplifter* ein geradliniges Shoot-em-up. Durch die fehlende Punkteliste nehmt ihr euch jedoch die Zeit, um die Geiseln zu retten und die Gegner, die genau das verhindern möchten, abzuschießen. Das Spiel ist leicht zugänglich, aber extrem schwierig zu meistern. *Choplifters* flottes Spielkonzept und seine Sogwirkung brachten Sega im Jahr 1985 dazu, eine Automatenumsetzung davon zu machen.

03

04

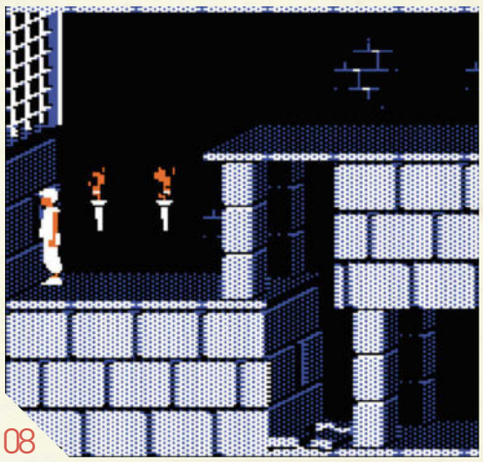
05

Apples 8-Bit-Computer hatte eine erstaunlich breit gefächerte Spieleauswahl. Das System war zudem der Geburtsort vieler bekannter Marken.



06

07


08

ULTIMA I: THE FIRST AGE OF DARKNESS

» **ERSCHIENEN:** 1981
» **PUBLISHER:** RICHARD GARRIOTT
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** CITY OF HEROES

06 **Dank effektvollem** Packungsdesign, *D&D*-Einflüssen und gelungener 2D- sowie erträglicher „3D-" Grafik (in den Dungeons) verwundert es wenig, dass *Ultima* zu einem Hit wurde. Seine Story – böser Zauberer Mondain möchte die Welt erobern – mag banal klingen, aber sie funktioniert. *Ultima* wurde sichtlich von den Werken Tolkiens inspiriert, doch Garriotts Liebe zum Detail war einzigartig. Es spielte auf einer großen Weltkarte aus vier Kontinenten, einer hieß… Britannia. 1986 kam es in einer schnelleren und schöneren Version erneut auf den Markt, auch für den PC gibt es eine gute Version.

LODE RUNNER

» **ERSCHIENEN:** 1983
» **PUBLISHER:** DOUGLAS E SMITH
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** BODY HARVEST

07 **Wir haben längst** den Überblick über die zahlreichen Varianten von *Lode Runner* verloren. Heute erinnern wir uns nur noch dunkel daran, dass sich die Apple-II-Version anfühlte, als wären die Spielhallenautomaten zu uns nach Hause gekommen. Obwohl die Sprites der Apple-II-Fassung winzig sind, ermöglichten sie im Gegenzug, große, denkwürdige Bildschirme zu erstellen, die auch heute noch knackig schwer sind. Aufgrund seiner Popularität wurde *Lode Runner* 1984 für die Spielhalle umgesetzt, und nach und nach für viele andere Plattformen.

PRINCE OF PERSIA

» **ERSCHIENEN:** 1989
» **PUBLISHER:** JORDAN MECHNER
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** THE LAST EXPRESS

08 ***Prince of Persia*** erschien fünf Jahre nach *Karateka* und war für Besitzer des Apple II eine Offenbarung. Inspiriert durch *Jäger des verlorenen Schatzes* verband Mechners Meisterwerk die Elemente Hardcore-Hüpfspiel, Erkundung und spaßige Kämpfen. Kurzum, es fing perfekt den Flair von Abenteuerfilmen ein. Die Grafik war sensationell – Mechner setzte bei den Animationen auf das Rotoskopieverfahren, mit dem er Aufnahmen seines Bruders digitalisierte. *Prince of Persia* wurde zu einem phänomenalen Erfolg, noch heute lieben viele Gamer den Prinzen.

09

MYSTERY HOUSE

» **ERSCHIENEN:** 1980
» **PUBLISHER:** SIERRA ON-LINE
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** MISSION ASTEROID

09 **Das von Roberta Williams** und ihrem Ehemann Ken entwickelte *Mystery House* ist eines der ersten Grafikadventures der Spielegeschichte. Das Adventure basiert auf der Geschichte *Und dann gab's keines mehr* von Agatha Christie und spielt in einem Herrenhaus. Eingesperrt mit sieben weiteren Personen durchsucht ihr die Räume nach einem Ausweg. Schon bald tauchen Leichen auf, und es liegt an euch, den Mörder zu stellen – oder selbst getötet zu werden. Angesichts der Tatsache, dass es damals nur Textadventures gab, waren die schicken Grafiken ein echter Fortschritt. *Mystery House* war eines der wenigen Spiele, die exklusiv für den Apple II erschienen und niemals portiert wurden.

TAIPAN!

» **ERSCHIENEN:** 1982
» **PUBLISHER:** AVALANCHE PRODUCTIONS
» **VOM SELBEN ENTWICKLER:** –

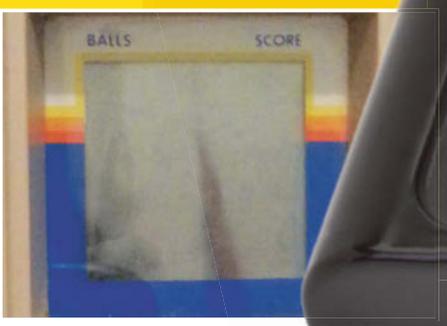
10 **Bitte verwechselt Taipan!** nicht mit Oceans interessantem 8-Bit-Adventure oder einer Giftschlange aus Australien. Es ist ein faszinierendes Rundenstrategie-Spiel, das erstaunlich viel Tiefe bietet. Das Spiel basiert lose auf dem Roman *Tai-Pan* von James Clavell. Das Werk von Mega-Micro Computer versetzt euch in die Fußstapfen eines Händlers, der sein Glück im Seehandel und der Piraterie sucht. Dieser sehr unterhaltsame Strategietitel gibt euch eine hohe Entscheidungsfreiheit. So könnt ihr euer Schiff aufrüsten oder Löhne festlegen. Zudem müsst ihr auf euren Handelsreisen zwischen den sieben verfügbaren Häfen Begegnungen mit Piraten vermeiden.

10

DIE VISION

DIE GESCHICHTE DES MICROVISION

Der Microvision wird oft als die allererste tragbare Konsole bezeichnet. In Wahrheit handelte es sich allerdings eher um ein LCD-Spiel mit austauschbarer Programmlogik. **Retro Gamer** erklärt die Vorreiterrolle, die dieses Gerät innehatte.



© Evan-Amos

Elektronisches Spielzeug, das man in den eigenen Händen halten kann, gibt es schon fast so lange wie Videospiele. Letztere benötigen meist einen Fernseher, während Erstere in den Siebzigern aus der Notwendigkeit heraus entstanden, überschüssige Taschenrechnerbauteile zu verwenden. Der Markt für Taschenrechner war praktisch komplett von japanischen Firmen übernommen worden. Mattel hatte in den USA eine Idee, wie sich die längst produzierten Bauteile für Taschenrechner sinnvoll verwenden ließen: für Abspielgeräte für Spiele. Man setzte ein paar Ingenieure an einen Tisch, die eine Technik ersannen, Mikrocontroller mit Spiellogik an ein LED-Display anzuschließen. Die resultierenden Plastikkästchen mit Leuchtdioden-Segmenten waren zwar weit entfernt von heutigen Videospielen, doch auch sie beflügelten die Fantasie einer ganzen Generation von Kindern und Jugendlichen.

Als 1978 weitere Firmen auf den Markt drängten, passierte etwas Unerwartetes: In den USA verkaufte sich das Elektronikspielzeug besser als echte Videospiele! Dass auch die *Newsweek* solche LED-Spielzeuge auf dem Cover ihrer Weihnachtsausgabe präsentierte, senkte die Verkäufe der Videospiele noch weiter. Darüber hinaus kam es bei den Taschenrechnern zu einem Technologiewechsel: Statt LED-Displays wurden

> » Es war von der Zusammensetzung der Chemikalien abhängig, wie viele Zeilen man darstellen konnte. «
>
> JAY SMITH ERINNERT SICH AN LC-DISPLAYS

nun die besser ablesbare VFD-Technik (Vacuum flourescent display) und die Flüssigkristall- oder LCD-Technik eingesetzt, die weniger Strom verbrauchte.

Im gleichen Jahr trat der *Merlin* auf den Plan, der von Bob Doyle für Parker Bros entwickelt wurde. Das Gerät stand in direkter Konkurrenz zum bekannten *Senso* von Milton Bradley (MB), das vom legendären Ralph Bear erdacht worden war. Der große Vorteil des *Merlin* war, dass man dort mehr als nur ein Spiel starten konnte (unter anderem *Tic-Tac-Toe* und eine Variante von *17 und 4*), ganz ähnlich wie bei den Spielekonsolen Mitte der 70er Jahre.

Vor diesem Hintergrund wurde von einer kleinen Firma aus Santa Monica bei Los Angeles, Western Technologies, bereits die nächste Generation von tragbaren Spielen entwickelt. Jay Smith hatte Western Technologies am 19. September 1978 gegründet, um elektronische Angebote für die großen Spielzeugfirmen jener Zeit ▶

» *Sea Duel* ist im Prinzip eine Einzelspieler-Fassung des beliebten Spiels *Schiffe versenken*.

» Wir schufen ein Display, bei dem nur die benutzten Zeilen angesteuert wurden. «

JAY SMITH ÜBER DIE LÖSUNG DES LCD-PROBLEMS

▶ zu entwickeln – sozusagen eine Denkfabrik für Spielzeug. In dieser Firma entstand das, woraus später der Microvision werden sollte. „Wir stellten Chemikalien für Flüssigkristallanzeigen her und verkauften sie an Hughes Aircraft, einen der größten Hersteller von LC-Displays zu der Zeit“, erinnert sich Jay.

Damals konnten LC-Displays nur wenige Pixelreihen anzeigen. Jay erläutert das: „Es war von der Zusammensetzung der Chemikalien abhängig, wie viele Zeilen man darstellen konnte. Normalerweise waren das drei.“ Er erkannte schnell, dass mit nur drei Zeilen kein vernünftiges Spiel dargestellt werden konnte und erfand eine neue Methode, um ganz ähnlich wie bei heutiger 3D-Grafik Elemente zu verbergen, die nicht benötigt wurden. Das sparte Rechenzeit. „Wir fanden heraus, dass die Anzeigen damals jeden Pixel dauerhaft ansteuerten, obwohl man bei einer Spieldarstellung nur etwa 20 Prozent der Pixel gleichzeitig benötigte. Warum also ungenutzte Zeilen anzeigen? Wir entwickelten daher einen Controller, der nur die benutzten Zeilen adressierte.“ Bei dieser Methode benötigen Pixel, die meist unverändert sichtbar sind, am wenigsten Rechenleistung. Zeilen mit halbbeweglichen Objekten ein wenig mehr, und Zeilen mit sich dauernd bewegenden Pixeln (ein Schuss, ein Ball und so weiter) am meisten. Durch diese Modifikation waren immerhin 16 Zeilen möglich; das LC-Display wurde für Spiele praktikabel.

Da sie sowieso schon einen speziellen Chip anfertigen und die Darstellungstechnologie selbst entwickeln mussten, dachte Western Technologies darüber nach, gleich ein programmierbares System zu schaffen, bei dem die Cartridges ausgetauscht werden konnten. Einmal mehr ergab sich das Problem, dass hierfür noch keine bezahlbare Technik existierte. Die meisten LCD-Spiele jener Zeit (und Elektron kspielzeug im Allgemeinen) verwendeten Mikrocontroller. Dabei handelt es sich gewissermaßen um einen vollständigen „Computer“ auf einem einzelnen Chip. In einem einzigen Bauteil sitzen also Prozessor, Ein- und Ausgabe und andere Bausteine, die bei einem Computer mit traditioneller Systemarchitektur getrennt sind. Dieser Chip und seine Ressourcen waren nicht annähernd so leistungsfähig wie andere damalige Mikrocontroller, doch das mussten sie auch nicht sein, da sie für kleine, kompakte Geräte geschaffen worden waren – eben für Geräte wie Taschenrechner. Daher nutzte auch das erste tragbare elektronische Spiel von Mattel (*Auto Race*) einen jener Mikrocontroller, wie sie seither aus der Spielzeug- und Elektronikindustrie nicht mehr wegzudenken sind.

Die eigentliche Programmlogik, die auf dem Mikrocontroller laufen sollte, wurde üblicherweise als Maschinencode im ROM abgelegt, was das Gerät noch kompakter werden ließ. Wie bei allen anderen Ressourcen des Controllers auch musste die Logik mit sehr begrenztem Speicher auskommen.

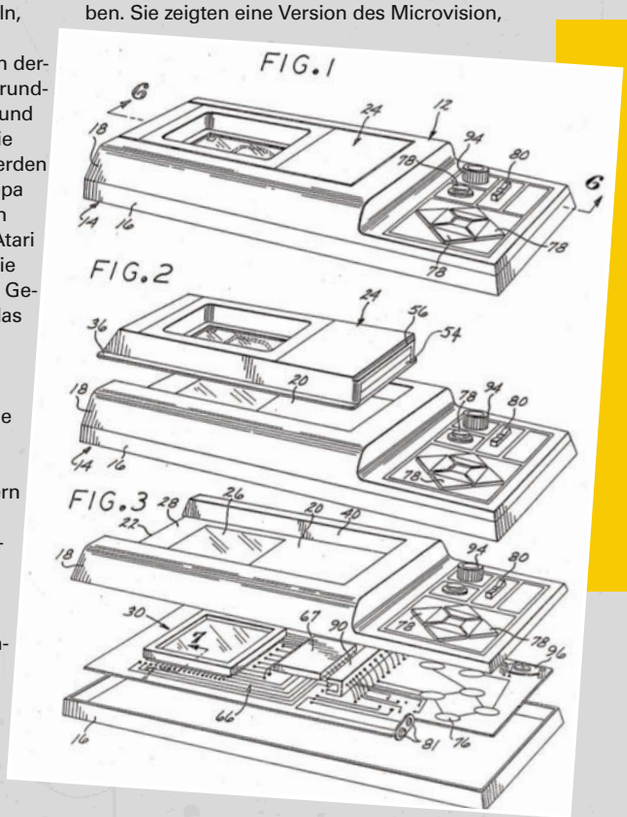
Der Programmierer von *Auto Race*, Mark Lesser, musste das gesamte Spiel in nur 512 Bytes (etwa einhundert Millionen mal weniger Daten, als auf eine handelsübliche Blu-ray-Disc passen) unterbringen. Dagegen wirkten die 2 KB eines Atari 2600 wie der reinste Luxus.

Jay Smiths Idee war, Mikrocontroller auf eine ähnlich Art und Weise zu nutzen, wie es Konsolenhersteller in gleichen Jahr mit „*Pong*-auf-einem-Chip“-Systemen getan hatten: Man ließ den Spieler glauben, mit dem Modul nur das Spiel auszuwechseln, wobei er in Wahrheit die gesamte Hardware auswechselte. Bei einem derartigen System befindet sich im Grundgerät nur ein System zur Anzeige und zum Verarbeiten von Eingaben – die technischen „Innereien“ jedoch werden immer wieder ausgewechselt. In Europa wandte Hanimex mit ihren SD-050-Konsolen ab 1977 genau dieses Prinzip an, und auch Atari hatte den Game Brain in petto, der jedoch nie auf den Markt kam. Im Falle von Jay Smiths Gerät sollte die Konsole an sich ebenfalls nur das LC-Display und die Steuerung beherbergen. Der Mikrocontroller mit der Programmlogik sowie das Spiel selbst sollten sich auf einer auswechselbaren Einheit befinden, die an die Basiseinheit angedockt werden konnte.

Nachdem Jay Smith einen Prototyp angefertigt und damit bei diversen Herstellern angeklopft hatte, ergriff Milton Bradley die Gelegenheit. Die 1860 in Springfield, Massachusetts entstandene Firma veröffentlichte seit Anfang der 1970er Jahre viele beliebte Brettspiele wie *Maus reiß aus*, *Spiel des Lebens*, *Vier gewinnt* oder *Inkognito*. Hierzulande ist die Firma als MB Spiele bekannt und gehört inzwischen zu Hasbro. 1977 brachte MB den *Comp IV* (auch unter dem Namen *Logic 5* bekannt) auf den Markt, der als Kinderversion eines Computers eine Reihe von LEDs in einem netten Gehäuse beherbergte. Er ist eher als Lernspielzeug zu betrachten, ähnlich wie der *Little Professor* von Texas Instruments.

Im gleichen Jahr brachte MB eine elektronische Version des klassischen *Schiffe versenken* heraus, 1978 folgten dann ein komplett neu entwickeltes elektronisches Brettspiel namens *Laser Attack*, ein von *Star Wars* inspiriertes Spielzeugraumschiff namens *Star Bird* und das zuvor schon erwähnte *Senso*. Mit *Senso* war sich Milton Bradley sicher, einen Hit entwickelt zu haben, und zog bei der Markteinführung alle Register. Das Spielzeug mit den leuchtenden Farbfeldern und den verschieden hohen Tönen wurde in keinem geringeren Club vorgestellt als im legendären New Yorker Studio 54. Als sich Jay mit dem Prototyp seines elektronischen Spielzeugs an Milton Bradley wandte, ahnte man dort, dass ein würdiger Nachfolger für *Senso* gefunden worden war.

Die Erfinder des Systems – Jay Smith, Gerald Karr und Lawrence Jones – patentierten den Microvision in den USA unter der Nummer 4359222. Das Patent für das „tragbare elektronische Spielgerät mit austauschbaren Cartridges“ wurde am 30. Oktober 1978 erteilt. In den Patentzeichnungen wurde es als „kompakter handgetragener elektrischer Spielzeugbausatz“ beschrieben. Sie zeigten eine Version des Microvision,



bei dem eine Art urtümliches Digipad sowie ein Drehknopf für Paddle-Spiele eingebaut waren. Eine andere Version, die im gleichen Patent zu sehen ist, kommt näher an den endgültigen Microvision samt Zwölf-Tasten-Pad, Paddle und austauschbarer Frontplatte heran.

Während der Entwicklung vom Konzept zum echten Produkt gab es einige interessante Veränderungen am ursprünglichen Plan. Auf den ersten Blick sieht der Microvision wie eine verlängerte Version eines typischen Elektronikspiels aus. Der zusätzliche Platz wurde jedoch von den Bauteilen eigentlich gar nicht benötigt, da diese genauso klein waren wie bei jedem anderen Gerät. Laut Jay Smith wollte Milton Bradley das genau so haben: Man argumentierte dort, dass die Kunden von der Technologie nichts verstünden und einen höheren Preis nur bezahlen würden, wenn sie sichtbar mehr dafür bekämen.

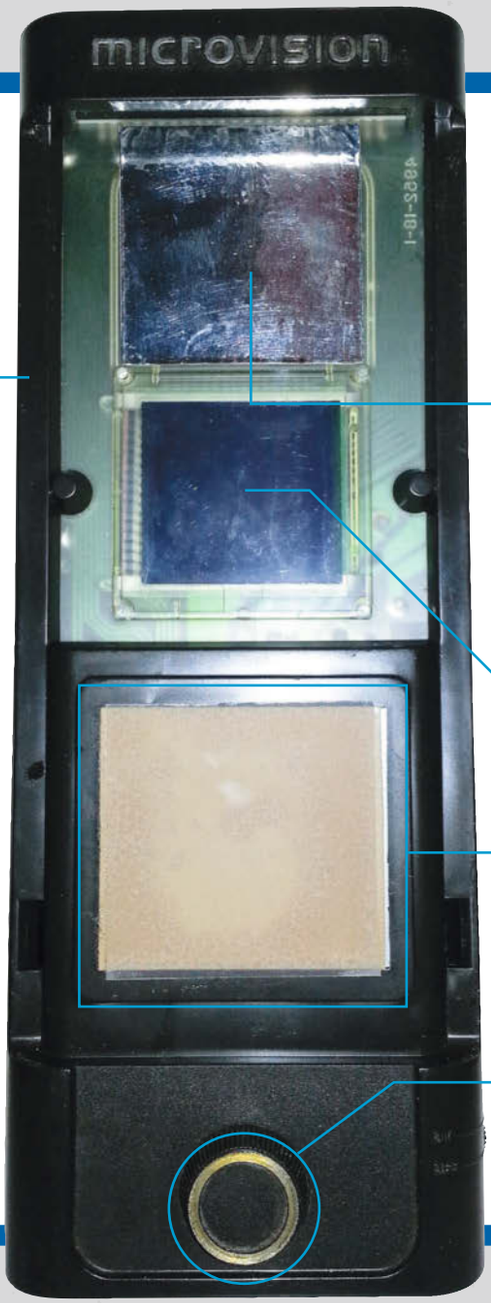
Das Grundsystem enthält das LCD, dessen speziellen Controller-Chip, die Steuerung sowie die Verbindung zum System-Bus, der ähnlich wie ein Cartridge-Slot funktioniert. Es wird für nicht viel mehr als Eingabe, Ausgabe und Stromversorgung benötigt (In den Neunzigern gab es von Tiger mit *R-Zone* ein gleichartiges Produkt, wobei sich dort sogar das LCD auf dem austauschbaren Teil befand). Die interessanteste Neuerung des Microvision, die viel zum Wiederspielwert beiträgt, ist das Keypad, das (wie man in den Konzeptzeichnungen sieht) keine erhöhten Knöpfe hat, sondern flach ist und dessen Knöpfe von der Frontplatte festgelegt werden können. Zusammen mit dem Drehknopf werden dadurch einzigartige Steuerungsoptionen pro Spiel möglich. Dieses Merkmal gab es später erst wieder bei Smartphones und Tablets.

Der von Jay und der Firma zunächst gewählte Mikrocontroller war der Intel 8021, ein 8-Bit-Prozessor aus der 8048-Familie, die es seit 1976 gab und die ebenfalls in der Philips G7000, auch bekannt als *Magnavox Odyssey²*, Verwendung fand. Er war mit seinen 64 Byte Hauptspeicher und dem 1-KB-Adressraum (das typische Spiel war nur etwa halb so groß) leistungsfähig genug für diese Aufgabe. Allerdings hatte der 8021 eine höhere Leistungsaufnahme als andere Mikrocontroller, die für derartige Zwecke eingesetzt wurden, und benötigte daher zusammen mit dem LCD zwei 9-Volt-Batterien – was wiederum zum gesteigerten Größenbedarf des Microvision beitrug.

Nach nicht allzu langer Zeit wurde der 8021 allerdings durch den TMS1100 von Texas Instruments ersetzt, da Intel Lieferschwierigkeiten hatte. Der TMS1100 war ein 4-Bit-Mikrocontroller von 1974, der weniger RAM und Rechenleistung ▶

MICROVISION VON INNEN

Ein seltener Blick ins Innere des tragbaren Spielsystems.



GEHÄUSE

■ Das Gehäuse hält den Microvision zusammen. Es ist bemerkenswert, dass die untere Hälfte der Frontplatte typischerweise für jedes Spiel unterschiedlich ist. *Connect 4* hatte zum Beispiel sechs Steuerungspunkte, *Block Buster* nur vier.

KONTRAST-REGLER

■ Da es keine Hintergrundbeleuchtung gab, kann hiermit der Microvision-Besitzer den Kontrast des Displays einstellen – ein Feature, das selbst bei späteren LCD-Systemen selten ist.

BATTERIEFACH

■ Das erste Modell des Microvision benötigte zwei 9-V-Blöcke. Die nächste Revision hatte einen niedrigeren Stromverbrauch, sodass das zweite Fach als „Reservefach" dient.

LCD-CONTROLLER

■ Der speziell angefertigte Controller für das bahnbrechende LC-Display. Üblicherweise mit einer aufgeklebten Schutzschicht aus Kupfer gegen elektrostatische Entladungen.

CARTRIDGE-FACH

■ Hier steckt man das jeweilige Modul ein. Es erschienen nur zwölf Spiele für das Gerät, was es für Sammler zu einer bewältigbaren Herausforderung macht (das Problem ist eher, ein funktionierendes Grundgerät zu finden).

LCD

■ Eine spezielle 16x16-Flüssigkristallanzeige, die von Jay Smith und seinem Team entwickelt wurde. Leider ist sie durch die Herstellungs- und Funktionsweise nicht sehr langlebig.

TOUCHPAD (ZWÖLF TASTEN)

■ Ein Touchpad mit zwölf Tasten, dessen Bereiche von der Frontplatte definiert werden. Technisch ähnlich den Nummernpads auf Controllern von Intellivision oder Colecovision.

PADDLE

■ Dieser Drehknopf kann je nach Spiel für verschiedene Funktionen genutzt werden. Mal fungiert er als traditionelles Paddle, mal als Regler für verschiedene Einstellungen.

» [Oben] Eine Vergrößerung des TMS1100.

» [Rechts] *Block Buster* war MBs Variante des *Breakout*-Automaten.

bot, dafür aber 2 KB adressieren konnte. Er benötigte darüber hinaus weniger Strom, sodass der Microvision nun mit nur einer einzigen 9-Volt-Batterie auskam. MB gestaltete das Gehäuse deswegen allerdings nicht um, sondern trennte nur die Verbindungen und ließ den Batterieplatz ansonsten unangetastet. Er firmierte fortan als „separater Lagerplatz für eine Zusatzbatterie". Aufgrund des primitiveren TMS1100 musste die Software allerdings neu programmiert werden.

Wie bereits erwähnt, befand sich der Mikrocontroller in einer austauschbaren Frontplatte. Jede Frontplatte war so gestaltet, dass sie ein individuelles Spielerlebnis bieten konnte, einem Automaten aus der Spielhalle nicht ganz unähnlich. Der Name des Spiels war bunt und hervorstechend aufgedruckt und auch die Einfassung um das LC-Display bot oftmals hübsche Verzierungen und sogar spielrelevante Markierungen. Im Steuerungsbereich wurde eine Kombination von Kunststoffformteilen, die bestimmte Bereiche auf dem Keypad frei und damit drückbar ließen, und Aufdrucken genutzt, die den Sinn und Zweck des Knopfes darlegten. Das Ganze bot eine bis dato unübertroffene Flexibilität.

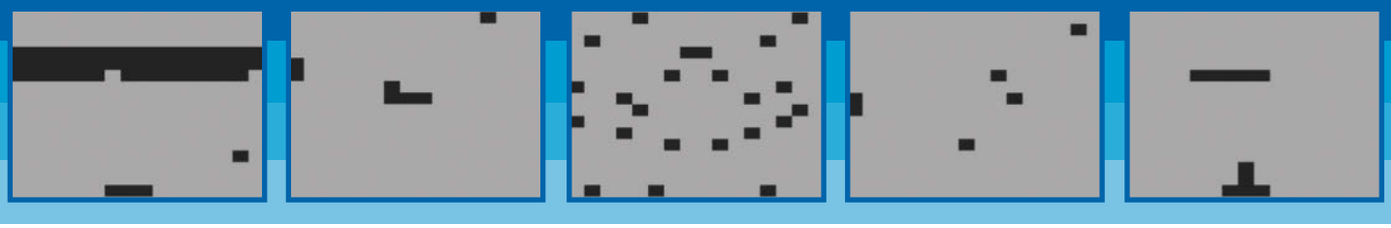
Auf der Rückseite des Panels befand sich etwas, das ähnlich wie der „Staubschutz" des Atari 2600 aussah, jedoch eine ganz andere Funktion hatte. Das Problem von elektrischen Entladungen an freiliegenden Kontakten war zwar bei stationären Konsolen bereits gelöst worden, stellte jedoch beim Microvision eine ernste Angelegenheit dar: Eine falsche Berührung und das Spiel und der Mikrocontroller waren dahin. Durch die Abdeckung wollte man dies möglichst vermeiden.

Der Microvision erschien im November 1979 für etwa 40 US-Dollar, zusammen mit einem weiteren Hightech-Spielzeug, dem programmierbaren Auto Bigtrak. Enthalten war der *Breakout*-Klon *Block Buster*, während die drei Titel *Bowling*, *Connect Four* (*Vier gewinnt*) und *Pinball* ab dem Veröffentlichungstermin erhältlich waren.

Natürlich war der Microvision nicht das einzige neuartige Elektronikspielzeug mit einer futuristischen Anzeige, das 1979 auf den Markt kam. Der Spielzeughersteller MEGO (bekannt für Superheldenfiguren und *Planet der Affen*-Spielzeug) brachte eine Reihe von Zweispieler-Geräten namens *Mini-Vid*. Diese boten ein 16x20-VFD-Display und waren in vier verschiedenen Versionen erhältlich: *Break Free*, *Dodge City Gunfight*, *Sea Battle* und *Spacewar*. Tatsächlich stellte sich das Jahr 1979 als richtungsweisend für tragbare Spiele für zwei Spieler heraus: Coleco hatte die Sportspielreihe *Head to Head*, Pulsonic ein klassisches Baseball für zwei Spieler.

DIE WICHTIGSTEN SPIELE

Probiert sie aus – falls ihr ein funktionierendes Gerät findet.



BLOCK BUSTER

■ Ihr müsst den im Gerät eingebauten Drehregler benutzen, um mit der Kugel die Blöcke abzuschießen. Was kann man sonst noch über diesen offensichtlichen *Breakout*-Klon schreiben? Vielleicht dies: Die Paddle-Steuerung hebt sich wohltuend von den Digipads und Analogsticks späterer Spielekonsolen ab, die alle mit der Präzision eines solchen Drehreglers nicht mithalten konnten. Für typische Paddle-Spiele wie *Block Buster* braucht man fürs perfekte Timing und die Kontrolle einfach ein Paddle.

SEA DUEL

■ Hierbei handelt es sich um eine Einzelspieler-Variante des Brettspiels *Schiffe versenken* von Milton Bradley. Tatsächlich waren viele der Microvision-Spiele Umsetzungen von MB-Brettspielen und Spielzeugen (sehr zum Leidwesen von Jay Smith, der mehr bieten wollte als das). Ihr kämpft mit einem Zerstörer gegen ein U-Boot, wobei ihr taktisch vorgehen müsst. Euer KI-Gegenspieler und ihr „programmiert" getrennt voneinander eure Bewegungen, feuert Salven im Voraus ab und beobachtet das Spiel dann dabei, wie es die Züge ausführt.

COSMIC HUNTER

■ Bei diesem Weltraumspiel geht ihr auf die Jagd nach außerirdischen Kreaturen, während ihr versteckten Fallen und Barrieren ausweicht und es vermeidet, von den Aliens gefangen zu werden. Ihr bekommt nur wenige Versuche – sobald ihr das fünfte Mal gefangen werdet, heißt es: Game over! Das Spiel ist eine witzige Mischung aus Ballern und Taktieren und verwendet zum allerersten Mal in der Spielegeschichte ein D-Pad. Später führte Gunpei Yokoi diese Steuerungsvariante mit der *Game & Watch*-Reihe von Nintendo, die es ab 1982 gab, zum Erfolg.

ALIEN RAIDERS

■ Dieser Klon von *Space Invaders* unterscheidet sich vom Original gerade um so viel, wie nötig ist, um einen Rechtsstreit zu vermeiden. Die Aliens, die selbst nicht feuern, flitzen von rechts nach links über die Anzeige und versuchen, eure Stellung zu erreichen. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus *Space Invaders* und *Space Zap*, einem zu jener Zeit brandneuen Automaten von Midway. Eure einzige Chance ist es, die Aliens mit einem von drei Lasern abzuschießen, deren Strahllänge ihr mit dem Paddle kontrollieren könnt.

STAR TREK: PHASER STRIKE

■ Als einziges Lizenzspiel auf dem Microvision wurde es entwickelt, um den neuen Kinofilm *Star Trek: The Motion Picture* zu begleiten. Als es jedoch in Europa herauskam, war die Lizenz abgelaufen und das Spiel wurde in *Phaser Strike* umbenannt. Ihr tut dabei, was man von einem *Star-Trek*-Spiel erwartet: Klingonen abballern. Es spielt sich wie eine Mischung aus Ataris *Missile Command* und Midways *Sea Wolf*. Die Klingonen fliegen horizontal, während ihr sie mit einer von drei Phaser-Batterien abschießt.

Beim *Mini-Vid* konnte man sich zwar zu zweit gegenübersitzen und gegeneinander spielen, man musste jedoch für jedes Spiel ein eigenes Gerät kaufen. Dies war der entscheidende Vorteil des Microvision für Eltern, der, obwohl nur für einen Spieler geeignet, verschiedene Spiele ablaufen lassen konnte. Genauso stellte sich die Aussage von Dick Dalessio, dem Chef-Produktplaner von Parker Brothers, in der Popular-Science-Ausgabe vom Dezember 1979 als irrig heraus, dass „elektronische Geräte in Prinzip die gleichen wie im letzten Jahr sind, aber durch neue Software glänzen." Dies stimmte zumindest nur für die bereits erwarteten Updates der Football- und Basketball-Spiele von Mattel und Coleco, sowie für die Masse an *Senso*-Konkurrenten.

Der Microvision stellte sich im ersten Jahr als großer Erfolg heraus und konnte nach diversen Berichten über 8 Millionen US-Dollar umsetzen. Im Lauf der nächsten beiden Jahre kamen einige weitere Spiele zur Bibliothek hinzu: *Mindbuster*, *Baseball*, *Seal Duel*, *Alien Raiders*, *Cosmic Hunters* sowie das lizenzierte *Star Trek: Phaser Strike*. Nach einem Jahr begannen die Verkaufszahlen allerdings kontinuierlich zurückzugehen.

> » Ein kompakter handgetragener elektrischer Spielzeugbausatz. «
>
> AUS DER PATENTSCHRIFT DES MICROVISION

Das Problem war, dass dank des überwältigenden Erfolges von *Space Invaders* auf dem Atari VCS die Konsolen 1980 wieder die Oberhand gewinnen konnten. Der gesamte Markt an tragbarem Elektronikspielzeug verfiel schnell und konnte erst mit der Veröffentlichung der ersten wirklich tragbaren Konsole 1989, des Game Boys mit Monochrom-LC-Display von Nintendo – und kurz darauf des Atari Lynx mit Farbdisplay – wieder deutlich an Fahrt gewinnen. Milton Bradley stellte die Produktion des Microvision 1981 in den USA und 1982 in Europa komplett ein.

Tatsächlich hatte Jay Smith zwei neue Revisionen des Microvision vorgestellt (einen mit größerem und einen mit Farb-Display), doch Milton Bradley war der Meinung, dass sich das System überlebt hatte. Jay Smith war jedoch niemand, der sich auf seinen Lorbeeren ausruhte, und entwarf eine LCD-Uhr für den Hersteller GCE und später die genauso innovative Vektorgrafikkonsole *Vectrex*. Später übernahm Milton Bradley deren Vertrieb in Europa. Smith plante Ende der 80er eine tragbare Version, die aber nie erschien.

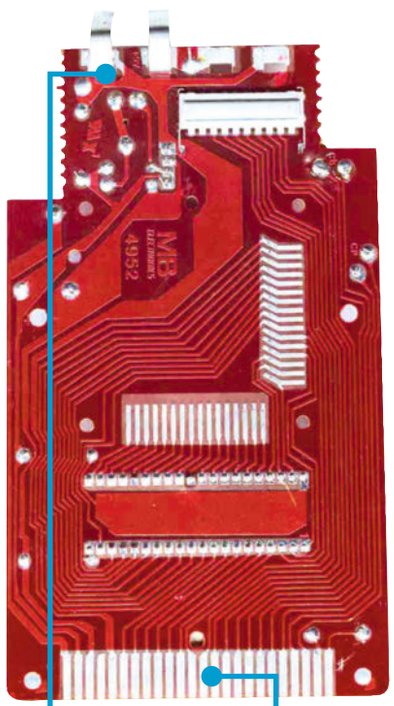
» Die Steckverbindung der Frontplatte befand sich normalerweise unter einer Abdeckung.

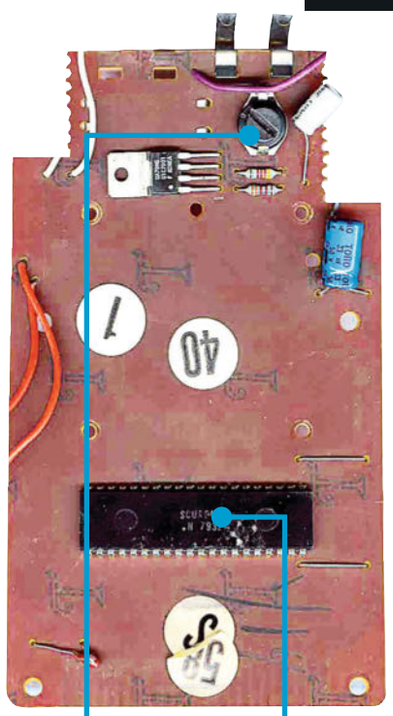
Dadurch, dass funktionierende Geräte heute so selten geworden sind, ist der Microvision ein begehrtes Sammlerstück. Durch die einfache Produktionsmethode des bahnbrechenden LC-Displays ist er leider sehr anfällig für Temperaturschwankungen. Die Chemikalien im Display neigen auch dazu, auszulaufen, was zu dessen Unbrauchbarkeit und damit zu einem hohen Wertverlust führt.

In Europa brachte Milton Bradley eine eigene Version mit Vinyl-Cover, europäischen Versionen der US-Titel und einem exklusiven Spiel heraus: *Super Block Buster*. Der Microvision war zwar vielleicht nicht der beständige Erfolg, den sich Milton Bradley erhofft hatte, doch er ist und bleibt eine wichtige Fußnote in der reichhaltigen Geschichte der Videospiele.

UNTER DER FRONTPLATTE/ CARTRIDGE

Jede Frontplatte beherbergt die eigentliche Programmlogik und lässt sich wie eine Cartridge aufstecken.





BATTERIE-KONTAKTE

■ Sobald die Frontplatte eingesteckt wird, schließen diese Kontakte direkt an die Batteriekontakte im Gehäuse an und versorgen den Mikrocontroller mit Strom.

SYSTEMBUS-VERBINDUNG

■ Durch diesen Teil der Platine, der direkt in das eigentliche Gerät gesteckt wird, bekommt der Mikrocontroller Zugriff auf die Steuerung und das Display.

KONTRAST-REGLER

■ Ohne Hintergrundbeleuchtung ist es nicht unpraktisch, den Kontrast manuell einstellen zu können. Natürlich war dies auch sehr oft während des Spielens notwendig.

SPIELLOGIK

■ Der Mikrocontroller (Intel 8021, später TMS1100) verwaltete nicht nur die Ein- und Ausgabe, sondern enthielt auch die gesamte Spiellogik.

Besonderer Dank gilt Scott Schreiber, Benj Edwards und Dan Boris

ATARI 8-BIT

Die 8-Bit-Rechner von Atari wurden sage und schreibe 13 Jahre lang produziert und boten viele Neuerungen im Heimcomputer-Bereich. Warum sind sie heute fast in Vergessenheit geraten? **Retro Gamer** würdigt zum 35. Geburtstag diese Spielmaschinen, darunter den wohl beliebtesten von ihnen, den Atari 800XL.

Manche Spieler erinnern sich nur an das äußerst erfolgreiche 2600 VCS, wenn sie an Atari denken. Doch die Entwicklung der ersten 8-Bit-Heimcomputer begann sogar schon, bevor das 2600 mit seiner markanten Holzoptik überhaupt in den Regalen stand. Als die Entwicklungsabteilung von Atari 1975 das 2600 entwarf, rechnete sie mit einer Lebensdauer von etwa drei Jahren und plante schon im Vorfeld einen Nachfolger.

Das neue Design sollte viele der Features des 2600 enthalten, aber weiterentwickelte Grafik- und Soundchips bekommen und obendrein auch mehr Speicher. Dieses neue System wurde für 1979 geplant. Das Management von Atari wollte damit zwei Marktlücken bedienen: eine einfache Maschine ausschließlich für Spieler und ein hochwertiges Gerät als vollwertiger Rechner.

Die beiden Geräte wurden Candy und Colleen genannt – nach zwei Sekretärinnen bei Atari – und sollten trotz einiger Unterschiede kompatibel sein. Obwohl Candy zunächst als reine Spielekonsole geplant war, sollte sie ähnlich wie der später veröffentlichte Sinclair ZX81 eine Folientastatur bekommen, die für Kinder ideal war, da man sie einfach abwischen konnte. Außerdem waren ein Schacht für Module und Anschlüsse für Joysticks und den Fernseher vorgesehen. Colleen sollte dagegen professioneller daherkommen und eine richtige Tastatur, zwei Cartridge-Schächte und Schnittstellen für TV und Monitor bieten. Beide sollten auch verschiedene Speicherkonfigurationen haben und mit einer Version von Microsoft BASIC ausgeliefert werden. Dies wurde später allerdings verworfen und es kam eine spezielle Version von Atari BASIC zum Einsatz, die auf Cartridge vorinstalliert war.

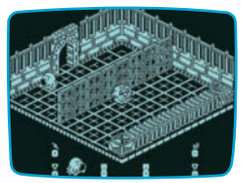
In den Jahren 1977 und 1978 ging die Entwicklung mit besonderem Augenmerk auf dem TIA-Chip (Television Interface Adapter) weiter. Der neue Chip sollte CTIA heißen, wobei das „C" für „Color" stand, und eine von mehreren Spezialanfertigungen des Systems werden. Er sollte gemeinsam mit dem ANTIC (Alphanumeric Television Interface Controller) verbaut werden. Dieser diente dazu, die Grafik in unterschiedlichen Modi mit verschiedenen Farbtiefen und Auflösungen aufzubereiten. Wie der TIA im 2600 generierte auch der CTIA die Sprites und wurde dahingehend erweitert, die Farbe für den ANTIC-Chip bereitzustellen. Durch das Zusammenspiel der beiden neuen Chips CTIA und ANTIC sollte so Grafik möglich werden, wie man sie bislang nur aus der Spielhalle kannte.

Wiederum zwei Jahre später wurde der CTIA durch den GTIA ersetzt – das „G" stand für erweiterte grafische Fähigkeiten. Eigentlich war er schon ursprünglich geplant gewesen, doch die Chipentwicklung ▶

BMX SIMULATOR

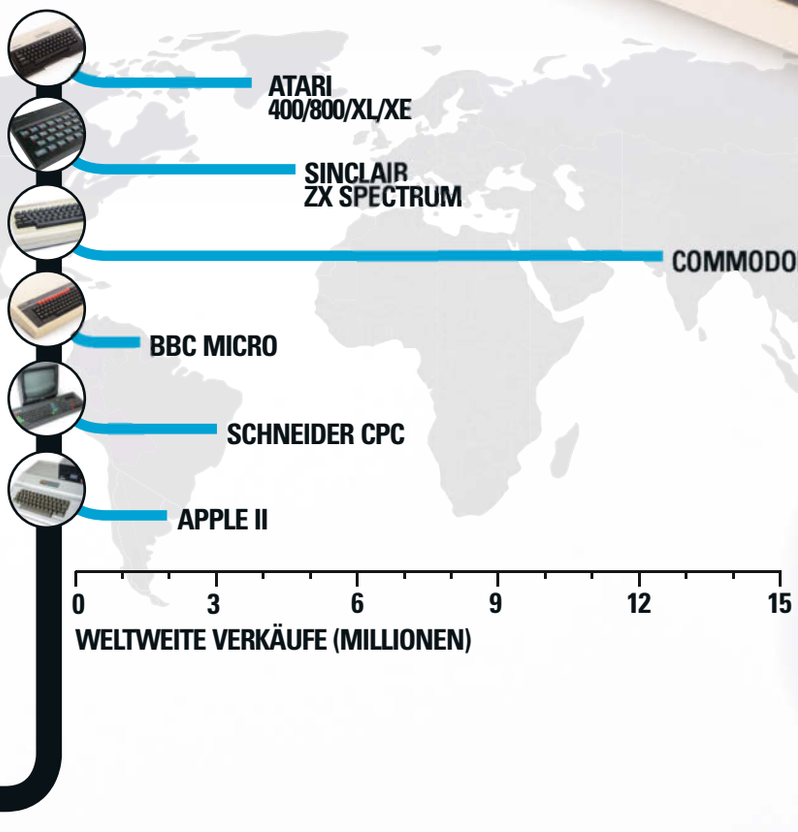
DARK CHAMBERS

FIGHT NIGHT


HEAD OVER HEELS

PANTHER

VERKAUFSZAHLEN 8-BIT-SYSTEME



PERIPHERIE-PORT
■ Dies ist die SIO-Schnittstelle für Diskettenlaufwerk, Kassettenspieler, Modem oder Drucker.

PARALLEL-PORT
■ Auch bekannt als Erweiterungsslot, nützlich zum Installieren von zusätzlichem Speicher.

MONITOR
■ Preisfrage: Was schließen wir an diesen Port an…?

TV
■ Um den Computer per RF-Kabel mit dem Fernseher zu verbinden.

POWER
■ Hier schließt ihr den externen Trafo der 8-Bit-Geräte von Atari an.

▶ hatte sich verzögert, sodass Atari keine Wahl blieb, als zunächst mit dem CTIA auszuliefern. Der dritte Spezialchip im Bunde war der berühmte POKEY (POtentiometer and KEYboard). Er war für das Auslesen der Tastatur und der Controller sowie für den Vierkanal-Sound und einige weitere Funktionen verantwortlich. Dieser Chip wurde von niemand anderem als Doug Neubauer entworfen, der später auch für die erste „Killerapplikation" des Systems, Star Raiders, verantwortlich zeichnen sollte.

POKEY hatte einen sehr charakteristischen Klang und war mit seinen verschiedenen Funktionen eine Hauptstütze für die Geräte von Atari in den 80ern. Eine weitere Innovation der Atari-8-Bit-Rechner (oder kurz „A8") war der SIO, der serielle Input/Output-Bus, ein Vorläufer des heutigen USB. Durch diesen konnte man mehrere Peripherie-Geräte hintereinander an einen einzigen Port anschließen, wobei sie sich mittels eingebauter Treiber selbst konfigurieren konnten. Das Atari DOS, das im ROM des Systems eingebaut war, war menügeführt – eine weitere Innovation zu jener Zeit.

Die beiden Geräte wurden schlussendlich im Dezember 1978 offiziell angekündigt, als Atari 400 und Atari 800. Die Namen bezogen sich auf den Hauptspeicher, der 4 respektive 8 Kilobyte betragen sollte. Als die beiden Geräte 1979 jedoch tatsächlich auf den Markt kamen, waren die Hauptspeicherpreise so weit gefallen, dass beiden 8 Kilobyte spendiert wurden. Durch weiter sinkende Preise wurde der 800 von Atari durch Nutzung der internen Erweiterungsslots bald auf die maximal möglichen 48 KB aufgerüstet.

Durch den vergleichsweise hohen Preis des 800 konnte sich der 400 allerdings fast doppelt so oft verkaufen und war damit das klar erfolgreichere System. Daher zielten die Softwarehersteller auch eher auf dieses Gerät ab und nutzten den zusätzlichen Schacht für Cartridges und den größeren Hauptspeicher des 800 nur selten. Obwohl sich die Geräte gut verkauften, wurde der Preis zu einem Stolperstein für Atari. Die Firma merkte bald, dass dieser gesenkt werden musste, da sich am Horizont bereits Systeme mit ähnlichen Spezifikationen abzeichneten, vor allem der Commodore 64, der MSX und der Sinclair ZX Spectrum.

Ataris Antwort auf dieses Problem war der 1200XL. Er war ein 64-KB-System mit neuem ROM, neuen Funktionstasten und einem Cartridge-Schacht, der nun an der Seite untergebracht war. Diese Änderungen zogen allerdings Probleme bei der Abwärtskompatibilität nach sich, was damals deutliche Kritik seitens der Fachpresse hervorrief. Auch die Endkunden blieben unbeeindruckt und kauften weiterhin lieber die Vorgängermodelle des A8. Das Gerät wurde schließlich im Juni 1983 aus dem Handel genommen, ohne je in Europa erschienen zu sein. Doch Atari hielt an der XL-Idee fest und beschloss, die Entwürfe dafür zu überarbeiten, um kundenfreundlicher zu werden. Währenddessen lieferten sich Commodore und dessen Rivale Texas Instruments einen Preiskrieg auf dem Markt.

Atari kündigte auf der Sommer-CES 1983 vier neue Modelle des XL an, von denen jedes ein bestimmtes Marktsegment bedienen sollte. Der 600XL war das Basismodell mit schlankem Design und 16 KB Hauptspeicher. Danach folgte der 800XL, der ein ein wenig tieferes Gehäuse und 64 KB RAM hatte – er sollte sich zum Allrounder und zum nach Atari ST vielleicht beliebtesten (aber nicht erfolgreichsten!) Atari-Heimcomputer mausern. Danach folgten der 1400 und der 1450 mit eingebautem 300-Baud-Modem und einem Stimmen-Synthesizer (im 1450XLD), sowie doppelseitigem Diskettenlaufwerk. Als weitere Modelle waren der 1600XL, der 1650 XLD und der 1850 XLD geplant, die unter anderem duale Prozessortechnik enthalten sollten. Diese wurden jedoch nie veröffentlicht, da der neue Atari-Chef James Morgan die Firma zu ihren Wurzeln im Bereich der Videospiele zurückführen wollte.

Atari bekam diese neuen XL-Modelle allerdings nicht rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1983 in die Läden. Nur einige wenige Exemplare waren rechtzeitig fertig, was die Firma hart traf. Der C64 war

» Alle 8-Bitter von Atari konnten Module, Disketten und Kassetten abspielen.

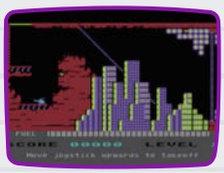
ATARI 8-BIT EXKLUSIV-TITEL

CAVERNS OF MARS
■ ATARI ■ 1981

Den frühen Titel kann man am besten als vertikal scrollende Version des Konami-Klassikers *Scramble* beschreiben. Die Spielidee ist ziemlich identisch: Ihr müsst ein Raumschiff durch enge Höhlen lenken, ohne anzustoßen oder den letzten Tropfen Treibstoff zu verbrauchen. Die Levels werden dabei nach hinten hin richtig fies.

EASTERN FRONT 1941
■ ATARI ■ 1982

Zu seiner Zeit war *Eastern Front 1941* ein Strategiespiel, das Standards setzte. Sowohl der Spieler als auch der Rechner begannen als Anfänger, angeblich lernte die KI im Verlauf der Partie hinzu. Außerdem rechnete das Computerhirn bereits dann am eigenen Zug, wenn gerade noch der Spieler dran war, was die Zugzeiten reduzierte.



SIDEWINDER
■ FUTUREWARE ■ 1986

Sidewinder ist wirklich interessant, da es Komponenten aus *Gravitar*, *Scramble* und *Airwolf* von Elite verbindet. Ihr müsst euren Hubschrauber durch fünf gefahrvolle Levels steuern, die feindlichen Stützpunkte vernichten und zur Oberfläche zurückkehren. In der Originalversion gab es sogar einen Level-Editor, der im späteren Release von Zeppelin fehlte.

hingegen in großer Stückzahl verfügbar, und so konnte Commodore-Chef Jack Tramiel alsbald den 8-Bit-Markt dominieren. Der niedrige Preis des C64, den Tramiel durchgeboxt hatte, um die Verkäufe seines Geräts anzukurbeln, kam allerdings beim Vorstand von Commodore nicht gut an – in der Konsequenz musste Tramiel die von ihm selbst gegründete Firma verlassen.

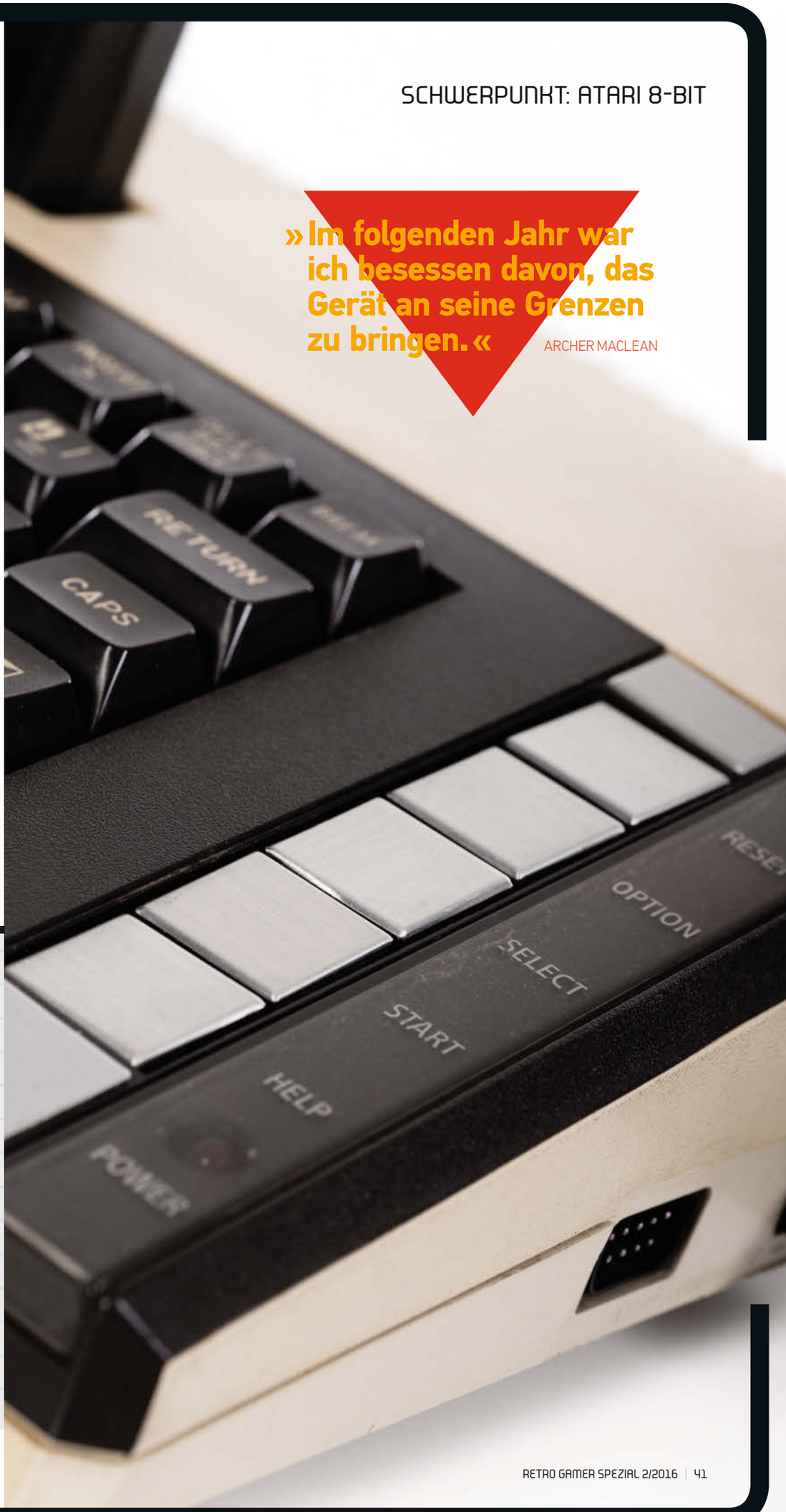
Als Warner infolge der großen Videospielkrise in Nordamerika die Konsumgüterabteilung von Atari abstoßen wollte, witterte Jack Tramiel mit seiner kurz zuvor gegründeten Tramiel Corporation seine Chance. Zunächst erwarb er die Aktiva der Firma und integrierte sie in seine eigene Firma, die er Atari Corporation nannte. Dann nahm er sich als erstes großes Projekt die Neuauflage der 8-Bit-Produktreihe vor. Diese neuen Geräte wurden 1985 zusammen mit dem Atari ST (der 16-Bit-Technik nutzte) angekündigt und teilten sich mit diesem das Design der Gehäuse. Sie nannten sich „XE-Serie", was für „XL Expanded" („XL erweitert") stand.

Es gab sie in zwei Varianten: den 65XE mit 64 KB Speicher und den 130XE mit 128 KB Speicher. Der Cartridge-Schacht wurde an die Seite verfrachtet und das Design war kostensparender ausgelegt. Die anderen beiden XE-Geräte folgten kurz darauf: der 800XE war im Grunde ein 65XE, der für Osteuropa und das XE Gaming System (XEGS) aufbereitet worden war. Als konsolenartiges System sollte es vor allem Hardcore-Spieler ansprechen. Auch eine tragbare Version des 65XE mit 3,5-Zoll-Laufwerk und 5-Zoll-Bildschirm war geplant, kam aber nie heraus, ebenso wie eine Geräteversion mit AMY-Synthesizer. Am 1. Januar 1992 wurde die 8-Bit-Reihe offiziell eingestellt.

Innerhalb ihres gesamten Lebenszyklus verkaufte sich die 8-Bit-Reihe von Atari auf beiden Seiten des Atlantiks zwar ordentlich, aber nicht so gut, wie sie es verdient gehabt hätte. Die Ursache dafür war eine Kombination von Faktoren: Zum hohen Einstiegspreis kamen Probleme in der Produktion, ein verfehltes Marketing und interne Veränderungen bei Atari. Und vielleicht gab es auch schlicht zu viele Versionen. ▶

» Im folgenden Jahr war ich besessen davon, das Gerät an seine Grenzen zu bringen. «

ARCHER MACLEAN



Klassiker, die es nirgendwo anders gibt.

MIRAX FORCE

■ TYNESOFT ■ 1987

Es gab zwar keine direkte Portierung des großartigen *Uridium* von Andrew Braybrook auf die 8-Bitter von Atari, dafür aber zahlreiche Klone, von denen dieser hier der beste war. Laut Programmierer Chris Murray klopfte er das Spiel in nur elf Tagen zusammen, sogar die Sprachsamples sprach er eigenhändig ein! Auch von Atari selbst gab es einen *Uridium*-Klon namens *Thunderfox*.

PLASTRON

■ HARLEQUIN SOFTWARE ■ 1990

Dies war eines der letzten, aber auch eines der beeindruckendsten Spiele für die 8-Bit-Reihe von Atari. Es fühlt sich ein wenig wie der Klassiker *Moon Patrol* an, aber mit 3D-Perspektive. *Plastron* konnte vor allem durch die fantastische Musik und die farbenfrohe Grafik überzeugen. Leider blieb dies der einzige Titel von Harlequin.

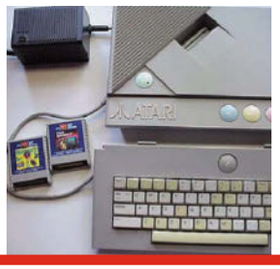
ATARI 800XL – EINE VERSION WAR NICHT GENUG …

Atari 65XE

Diese verbesserte Version ersetzte den 800XL ab 1985. Sie bot ein schnittigeres Design, eine aktualisierte Fassung von Atari BASIC und einen neuen Speichermanager-Chip namens Freddie. Heute g bt es wenig Gründe, ihn dem 800XL vorzuziehen. Wenn, dann holt euch den 130XE, der mit 128 KB RAM doppelt soviel Speicher wie 800XL und 65XE hatte.

XE Game System

Als Antwort auf Nintendos NES konzipiert, setzte das XEGS (siehe auch eigenen Artikel in diesem Retro Gamer) auf den 65XE auf, tarnte sich aber als Konsole. Wer mochte, konnte ein Keyboard anschließen, das jedoch schlechter war als die der „echten" A8-Homecomputer. Das XEGS wurde samt Lightgun und eingebautem Atari BASIC ausgeliefert.



Atari 800XE

Der letzte 8-Bit-Computer von Atari war der 800XE – und fast identisch zum 800XL. Freilich trug er das schmalere Gewand der 65XE/130XE-Varianten. Auch der Freddie-Chip stammt vom 65XE. Dem 800XE war nur eine kurze Lebensspanne vergönnt: Gerade mal ein Jahr wurde er verkauft. Populär war er vor allem in Osteuropa, aber in geringerem Maße auch in Deutschland.

▶ Während in den USA schnell keine neue Software mehr erschien, erlebten die Geräte in Europa durch den Budget-Markt eine späte Renaissance. Ende der 80er wurden die Preise für die verbliebenen Exemplare des 800XL und des neuen 65XE stark reduziert. Dies führte zu einem Ausschlag in den Verkaufszahlen und brachte viele der führenden Budget-Hersteller dazu, noch einige Spiele auf Kassette zu veröffentlichen. Neben mauen Umsetzungen von anderen 8-Bit-Systemen gab es einige echte Perlen, die es leider nie auf die andere Seite des Atlantiks schafften. Spiele wie *Panther, Grand Prix Simulator* und *Draconus* zeigten eindrucksvoll, wozu gerade der 800XL noch imstande war; zudem widmeten sich bekannte Musiker wie David Whittaker oder Rob Hubbard dem POKEY-Chip.

Zu ihrer Zeit waren die 8-Bitter von Atari leistungsstarke Rechner, erst drei Jahre später kam mit dem C64 ein wirklicher Konkurrent mit ähnlichen Spezifikationen heraus. Viele Programmierer verdienten sich auf den A8-Rechnern ihre Sporen, darunter Jeff Minter, Archer MacLean, Ed Fries und Chris Crawford. Einer der größten Vorteile der A8-Homecomputer war die schiere Anzahl an Farben, die sie darstellen konnten. Chuck Peavey, der mit *Panther* eines der besten Spiele schrieb, sieht das als entscheidendes Merkmal. „Es gibt einige Dinge, die herausstachen. Zuerst einmal natürlich die 128 Farben, von denen 120 gleichzeitig auf dem Bildschirm sein konnten. Heutzutage ist das witzlos, damals aber hatten die meisten Geräte nur acht Farben!"

» Als teure Alternative zu Disketten und Kassetten gab es Module.

Auch der Entwickler Bill Hogue ist ähnlicher Ansicht: „Was die Grafik betrifft, mochte ich die Geräte lieber als den Apple II oder den TRS-80", erklärt er. „Der Atari konnte so viele Farben gleichzeitig! Bei *Miner 2049er* versuchte ich, jede mögliche Farbe zu verwenden!" Auch den POKEY-Chip lobt er: „Der Sound war einfach toll. Ich liebte den POKEY, da er so ein tolles Rattern erzeugen konnte." Chuck mochte im Besonderen die Musik des Spiels *Panther*: „Ich denke, da hat David Whittaker wirklich großartige Arbeit geleistet. Ich habe den Song immer und immer wieder gehört."

Auch Archer MacLean war von den A8-Rechnern beeindruckt. „Ich merkte schnell, dass da im Atari 800 eine ziemlich clevere Hardware am Werk sein musste. Das konnte nicht nur an der Software liegen! Doch Atari schwieg sich über das Innenleben des Geräts aus, sodass ich glücklich war, als mir eine Referenz von Chris Crawford in die Hände fiel, in der stand, wie man die Bits adressieren konnte. Da war es dann um mich geschehen. Im folgenden Jahr war ich besessen davon, das Gerät an seine Grenzen zu bringen."

Ein weiterer Grund für die Beliebtheit bei Programmierern ist auch die Flexibilität der Hardware. Chuck gerät ins Schwärmen: „Der Anzeigemodus für den Videospeicher war toll – das Bild konnte sich im Speicher befinden, wo man wollte. Das ist die Grundlage für viele heutige Videospeicherkonfigurationen. Diese Flexibilität zu haben ist für einen Programmierer sehr mächtig. Bei *Dark Chambers* benutzte ich ein Verfahren, das heute als Doppelpufferung bekannt ist: Während der Spieler ein Bild sah, wurden in einem anderen Speicherbereich die Monster und der Hintergrund gezeichnet. Während des nächsten vertikalen Bildrücklaufs setzte ich den Zeiger dann auf die zweite Speicherregion, und so weiter." Auch Archer hat ein eigenes Beispiel aus Dropzone zu bieten: „Es war sehr farbenfroh, lief konstant mit 50 Hz und es flogen jede Menge kleine animierte Teilchen durch die Gegend. Hierzulange war es ein Riesenhit und seiner Zeit weit voraus."

Warum also sollten wir uns an die 8-Bit-Systeme von Atari erinnern? Lassen wir Bill Hogue zu Wort kommen, den Macher von *Bounty Bob Strikes Back*: „Die Atari-Rechner brachten viele Jugendliche dazu, Software-Entwickler zu werden. Ich habe viele Briefe von Leuten bekommen, die mir das erzählten. Jeder hat ein Lieblingsspiel auf dem System, an das er sich liebevoll erinnert. Bei mir ist es *Star Raiders*, das ich in einem Computerladen um die Ecke spielte. Das war schon eine tolle Zeit!"

EIN INTERVIEW MIT ED FRIES

Ed Fries ist durch seine Rolle als Vice President Game Publishing bei Microsoft bekannt geworden und spielte dort eine wichtige Rolle beim Zukauf von Bungie, Ensemble und Rare. Seine Karriere begann allerdings auf den 8-Bittern von Atari.

■ An welchen Titeln hast du auf den Geräten gearbeitet?
Ich arbeitete während meiner Schul- und Unizeit freiberuflich für eine Firma namens ROMOX. Die sahen einen *Frogger*-Klon namens *Froggie*, den ich programmiert hatte, und wollten ihn als *Princess And Frog* veröffentlichen. Danach schrieb ich zwei weitere Spiele für sie: *Anteater* und *Sea Chase*. Mein erstes Spiel für den A8 war *Space Combat*, das allerdings nie auf den Markt kam.

■ Was war deine anfängliche Meinung zu dem Gerät?
Ich bekam den Atari 800 als Weihnachtsgeschenk und war anfangs enttäuscht, weil ich auf einen Apple II gehofft hatte. Nachdem ich ein wenig damit herumgespielt hatte, merkte ich aber, dass das Gerät viel besser war.

■ Wie machte sich der 8-Bit-Atari im Vergleich zur Konkurrenz?
Man merkte sofort, dass die Entwickler des Geräts Spiele im Sinn hatten. Als Programmierer bekam man Hardware-Sprites, guten Sound und obendrauf eine tolle Grafikarchitektur.

■ Was waren die Plus- und Minuspunkte des Systems?
Die Pluspunkte habe ich bereits genannt: Die Grafik und der Sound waren für die Zeit großartig. Auf der anderen Seite gab es diesen SIO-Bus, der seltsam war und teure Peripheriegeräte zur Folge hatte. Davon gab es auch viel weniger als für den Apple II.

■ Verbindest du eine besondere Geschichte mit dieser Maschine?
Als ich wegen der Uni umziehen musste, nahm ich meinen Atari 800 im Flugzeug mit, musste aber meinen Fernseher per Spedition verschicken – also hatte ich den erstmal nicht. Ich besaß in der neuen Wohnung leider auch keinen Wecker, so dass ich mir auf dem Atari ein kleines Weckprogramm schrieb – und zwar ohne Bildschirm! Dennoch hat es funktioniert und mich am nächsten Morgen pünktlich aufgeweckt.

■ Welches waren deine Lieblingsspiele auf dem Gerät?
M.U.L.E war bei mir auf Platz eins, gleich danach kam *Star Raiders*.

■ Warum sollte man sich an die 8-Bit-Maschinen von Atari erinnern?
Sie wurden zu Ataris absoluter Glanzzeit veröffentlicht und waren sowohl zum Spielen als auch zum Arbeiten wunderbar geeignet.

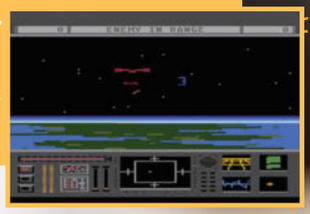
DIE KICKSTARTER-PLATTFORM

Diese Spiele begannen ihren Siegeszug auf den 8-Bit-Ataris, wurden aber erst auf anderen Plattformen zum Hit.

STAR RAIDERS II

■ ATARI ■ 1985

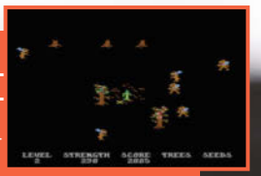
Dieser Titel begann eigentlich als Spiel zum Film *The Last Starfighter* und wurde später umbenannt, um als Fortsetzung von Doug Neubauers Klassiker *Star Raiders* zu dienen. Electric Dreams konvertierte das Spiel, das als eines der besten auf dem System gilt, 1987 für Spectrum, C64 und Schneider CPC. Dennoch bleibt die A8-Version die beste.



SCHNEIDER CPC

NECROMANCER

■ SYNAPSE SOFTWARE ■ 1982



Necromancer ist ein einzigartiger und höchst beindruckender Titel, der ziemlich früh herauskam. Ihr spielt einen Zauberer, der auf magische Art Bäume kontrollieren und Trolle verjagen kann. Für die beiden sehr unterschiedlichen Abschnitte des Spiels brauchtet ihr ganz eigene Fähigkeiten. Später kam das Spiel dann für C64 und Atari 5200 heraus.

COMMODORE 64

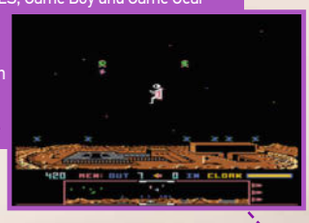
MSX

ATARI 5200

DROPZONE

■ US GOLD ■ 1984

Als eines der bekanntesten 8-Bit-Spiele basierte *Dropzone* von Archer MacLean stark auf dem Spielhallenklassiker *Defender*. Obwohl es ein Klon war, war das Spiel sehr erfolgreich und äußerst gefragt, sodass es für C64, NES, Game Boy und Game Gear umgesetzt wurde und später Updates für SNES, PlayStation und Game Boy Advance herauskamen.



SPELUNKER

■ BRØDERBUND ■ 1984

Das Höhlenabenteuer *Spelunker* war sehr von *Pitfall!* von Activision inspiriert und war eines der ersten Computerspiele, die für die Spielhalle portiert wurden. Absehen von dieser Version gab es auch Umsetzungen für C64, MSX und NES. Das vor einiger Zeit veröffentlichte *Spelunky* erinnert zwar im Namen und Höhlensetting an diesen Klassiker, verwendet aber als Roguelike andere Spielmechanismen.

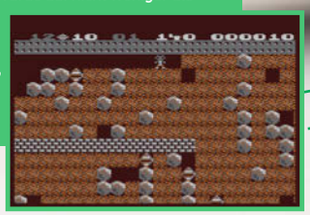
NES

GAME BOY

BOULDER DASH

■ FIRST STAR SOFTWARE ■ 1984

Ohne Zweifel ist *Boulder Dash* eines der am häufigsten kopierten Spiele überhaupt. Es bediente sich allerdings selbst bei Namcos *Dig Dug* und fügte riesige scrollende Levels und neue strategische Elemente hinzu. Es wurde auf nicht weniger als 15 Systeme portiert und erfuhr ebenso viele Fortsetzungen, die auch heute noch erscheinen.



ZX SPECTRUM

GAME GEAR

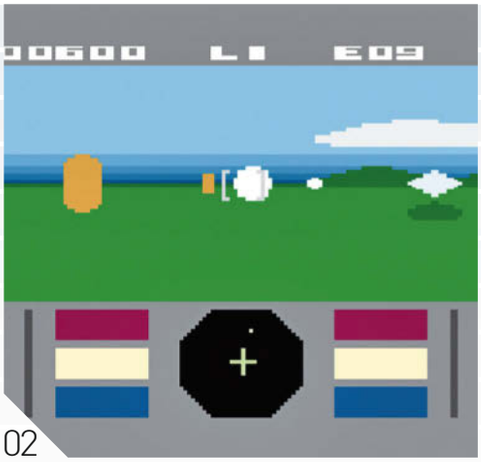
Vielen Dank an Chuck Peavey, Archer MacLean, Bill Hogue und Ed Fries.

ATARI 800XL & CO.

DIE PERFEKTEN 10

Die Atari-8-Bitter waren tolle Homecomputer und bekamen einige der eindruckvollsten Spiele der damaligen Zeit geschenkt. Wir haben die aus unserer Sicht wichtigsten zehn Titel ausgewählt, aber natürlich könnte eure persönliche Top Ten ganz anders aussehen. Alles Spiele laufen auch heute noch gut auf einem Atari 800XL sowie natürlich den neueren Varianten.

01



02

03

04

STAR RAIDERS

- **ERSCHIENEN:** 1979
- **PUBLISHER:** ATARI
- **ENTWICKLER:** DOUG NEUBAUER
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** QIX

01 Ungemein einflussreicher Titel für die frisch geschlüpften Atari-Homecomputer: *Star Raiders* hat vermutlich mehr Atari 400/800 verkauft als irgendein anderes frühes Spiel. Es kann als Großpapa der dann von *Elite* großgemachten Weltraumspiele gelten, gleichzeitig war es das erste Egosicht-Spiel mit freiem Herumfliegen. Seine Inspiration mag es von den generischen „Star Trek"-Spielen auf Mainframe-Computern an Universitäten erhalten haben, doch dazu addierte es einen motivierenden Mix aus Taktik und schneller Grafik. Skandalöserweise hat der Schöpfer von Star *Raiders* keinen Cent damit verdient: Doug Neubauer schuf es in seinen freien Minuten, als er bei Atari als Design-Ingenieur arbeitete.

ENCOUNTER!

- **ERSCHIENEN:** 1983
- **PUBLISHER:** NOVAGEN/SYNAPSE
- **ENTWICKLER:** PAUL WOAKES
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** MERCENARY: THE SECOND CITY

02 Als Jeff Minter *Encounter!* auf einer Computermesse sah, war er so begeistert davon, dass er dessen Schöpfer Paul Woakes überredete, daraus ein kommerzielles Produkt zu machen. Das führte zum Studio Novagen und später zu *Mercenary*. Auf Grundlage der Spielmechanik von *Battlezone*, aber mit einem Tempo von gefühlten 1.000 km/h, samt gefüllter Objekte, die auf dem Bildschirm heranrasten, war *Encounter!* ein technisches Meisterwerk. Die „Warp-Sequenz" wirkte damals richtig furchteinflößend, wenn hunderte von riesen Ping-Pong-Bällen auf einen zurasten, mit denen man nicht kollidieren dürfte.

RAINBOW WALKER

- **ERSCHIENEN:** 1983
- **PUBLISHER:** SYNAPSE
- **ENTWICKLER:** STEVE COLEMAN
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** BRIMSTONE

03 *Rainbow Walker* ist ein einzigartiges und extrem spielbares Kleinod, das es nur für Ataris 8-Bit-Computer gab. Gut, das Flächen-einfärben-Prinzip hatte es von *Q*Bert* geklaut, aber es übertrug sie auf ein gefleckteres, buntes Pseudo-3D-Spielfeld. Das eindrucksvolle Z-Achsen-Scrolling demonstrierte die Fähigkeiten der Atari-Homecomputer. Ihr musstet euren kugelförmigen Helden über eine Reihe von luftigen Plattformen steuern und dabei deren Felder in eine Vielzahl von Farben tauchen. Indem ihr ihn nach vorn oder hinten bewegt, zoomt auch das Spielfeld von euch weg oder auf euch zu. Feinde können eure Arbeit zunichte machen, weshalb ihr sie von dem „Regenbogen" schubsen oder ihnen zumindest ausweichen solltet.

PASTFINDER

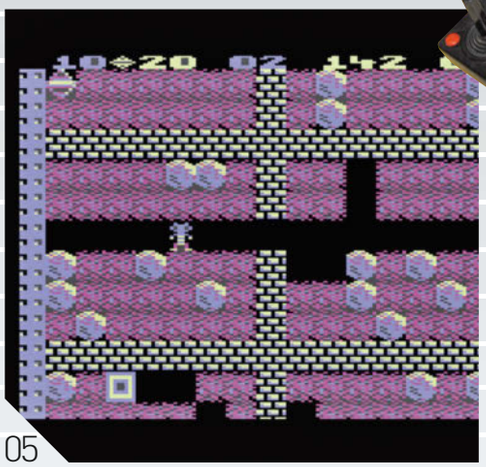
- **ERSCHIENEN:** 1984
- **PUBLISHER:** ACTIVISION
- **ENTWICKLER:** DAVID LUBAR
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** GHOSTBUSTERS

04 Obwohl *Pastfinder* von Activision ohne großen Nachdruck veröffentlicht wurde (es ist bis heute eines der seltensten A8-Spiele), machte das Shoot-em-up sehr guten Gebrauch von der einzigartigen Atari-Hardware. Ihr steuert einen froschähnlichen Gleiter und erkundet einen feindlichen Planeten, auf der Suche nach verlorenen Alien-Artefakten. Das leicht perspektivisch abgebildete Gelände erinnerte an ein „*Zaxxon* aus der Vogelperspektive". Der eigene Gleiter („Leeper") steuert sich wunderbar flüssig. Obendrauf gibt's eine große Metaebene in Form einer *Star-Raiders*-ähnlichen Strategiekarte, auf der ihr euren nächsten Einsatzort im radioaktiven Ödland ansteuert – in einem irren Tempo übrigens.

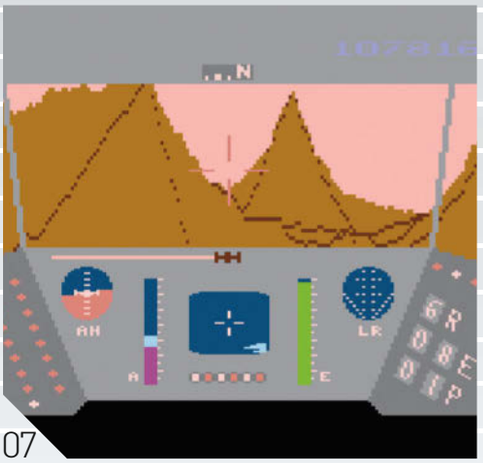
BOULDER DASH

- **ERSCHIENEN:** 1984
- **PUBLISHER:** FIRST STAR SOFTWARE
- **ENTWICKLER:** PETER LIEPA
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** ASTRO CHASE

05 Auch wenn wir damit keinen Originalitätspreis gewinnen: Wir können nicht ernsthaft *Boulder Dash* von dieser Liste aussparen! Es wurde für den Atari 400/800 von Peter Liepa und Chris Gray entwickelt. Das wunderbare Spielprinzip war vom Automaten-Spiel *The Pit* inspiriert (dessen Co-Entwickler Andy Walker war, bekannt von *Tarkset*) und hat Generationen von Spielern fasziniert. Wir steuern Rockford, einen ebenso seltsam aussehenden wie ikonischen Helden. Der dynamische Spielablauf, die physikalischen Effekte (Herunterfallen von Felsen, unter denen die Erde weggegraben wurde), die Verhaltensregeln für die Feinde und die durchdachten, puzzleartigen Levels machten diesen Titel zu einem Evergreen.


05

06


07

08

09

10

DROPZONE

» **ERSCHIENEN:** 1984
» **PUBLISHER:** US GOLD
» **ENTWICKLER:** ARCHER MACLEAN
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** OUTRUN

06 **Der Junge Archer Maclean nahm für sein *Dropzone* einen tiefen Schluck aus der *Defender*-Pulle, kippte noch einen Spritzer *Jetpack* nach und schuf so einen echten pangalaktischen Donnergurgler.** Wie ein guter Wein ist *Dropzone* gut gealtert, und das Atari-Original ist der beste Jahrgang von allen. Er ist definitiv noch besser als die bereits gute Umsetzung von *Defender* für Ataris 8-Bit-Homecomputer, da es unglaublich viele Details enthält und die A8-Hardware an ihre Grenzen bringt – mit pixelgenauen Kollisionen, fantastischen Partikeleffekten und seiner tollen Spielbarkeit.

RESCUE ON FRACTALUS!

» **ERSCHIENEN:** 1985
» **PUBLISHER:** ACTIVISION/EPYX
» **ENTWICKLER:** LUCASFILM GAMES
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** PITFALL!

07 **Wo es *Star Raiders* schaffte, einen kleinen, aber trotzdem beeindruckenden Abschnitt Weltall in ein 8-KB-Modul zu zwängen, ging *Rescue On Fractalus* noch einen Schritt weiter: Es stopfte einen ganzen Planeten in einen 48-KB-Computer!** Das Lucasfilm-Games-Actionspiel (das dem Spieler erst auf Input von George Lucas persönlich den Waffengebrauch erlaubte) nutze Fraktalgrafiken, um einen zerklüfteten Planeten darzustellen. Dort galt es, verbündete Piloten einzusammeln. Die Atari-8-Bit-Fassung ist nicht nur die originale, sondern läuft auch etwa 1,5-mal schneller als die C64-Umsetzung.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

» **ERSCHIENEN:** 1985
» **PUBLISHER:** BIG FIVE SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** BILL HOGUE
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** SCRAPER CAPER

08 **Zu seinem Klassiker *Miner 2049* schuf Bill Hogue diesen außergewöhnlichen Nachfolger, der Teil 1 noch ein Stück hinter sich lässt. Dieses Mal hat er den Plattformen von Bobs „Mine“ einen isometrischen Look verpasst, dazu kommen viele neue Einfälle, die euch helfen oder behindern sollen.** Mit 25 Levels verdoppelte Bill den Umfang des Vorgängers, darunter sind einige ausgesprochen fiese, die auf eine Vielzahl von Rutschen, Rohren und Teleportern setzen. *Bounty Bob Strikes Back* wird eure Hüpfspiel-Fähigkeiten bis ans Limit fordern, und dennoch werdet ihr nicht aufhören können. Das mag auch daran liegen, dass die Highscore-Liste eine der schönsten und poliertesten der Spielegeschichte ist.

THE EIDOLON

» **ERSCHIENEN:** 1985
» **PUBLISHER:** ACTIVISION/EPYX
» **ENTWICKLER:** LUCASFILM GAMES
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** TONY HAWK´S PROJECT 8

09 **Viele Jahre, bevor *Doom* oder *Resident Evil* die Massen verängstigten, sorgte Lucasfilm Games mit *The Eidolon* für volle Hosen. Als drittes Spiel der „Fraktal-Trilogie“ von Lucasfilm Games setzte es – anders als *Rescue on Fractalus* und *Koronis Rift* – seine ungewöhnliche Grafikberechnung nicht für Berge ein, sondern für Höhlen.** Auf diese Weise schuf Charlie Kellner ein unterirdisches Nervenkitzel-Spiel, bei dem ihr mit eurem futuristischen Gefährt (aus der Egoperspektive) seltsame Artefakte und noch seltsamere Monstren aufstöbert. Letztere reichen von geradezu karikaturhaften Anfangsgegnern bis zu den gefürchteten Drachen-Wächtern. Am Ende des letzten Levels wartet dann das schrecklichste Monstrum von allen.

YOOMP!

» **ERSCHIENEN:** 2007
» **PUBLISHER:** N/A
» **ENTWICKLER:** MARCIN ZUKOWSKI AND TEAM
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** N/A

10 **Stellt euch vor, ihr spielt *S.T.U.N. Runner* (der Anstand gebietet uns, nicht *Trailblazer* zu nennen…) mit einem Gummiball in einem psychedelischen röhrenförmigen Spielfeld, zu einem stampfenden Soundtrack.** Schwer vorzustellen? Dann schnappt euch einfach *Yoomp!* – und erlebt genau dies. Dieser tolle Titel stammt von polnischen Programmierern und wurde angeblich von einem alten Bullfrog-Spiel namens *Tube* inspiriert. Obwohl es eine Freeware ist, ein Fanprojekt, gehört es in diese Liste. Und wir wollen, dass möglichst viele Menschen sie spielen. Also: Laden, Joystick anschließen, Hirn entspannen – und dann los!

Television mit INTELLIGENZ

Vor 35 Jahren erschuf Mattel eine Konsole, deren Konzept ihrer Zeit voraus war. **Retro Gamer** erzählt euch die Geschichte des Intellivision.

Die im Jahr 1945 gegründete Firma Mattel war das Geistesprodukt von Harold Matson und Elliot Handler. Ihre Expertise lag bei Spielzeugen. Große Erfolge feierte das Paar aber besonders Anfang der 70er, als auch die Ära der elektronischen Unterhaltung ihren Einzug im Spielzeugbusiness hielt.

1976 gründete Mattel eine inoffizielle Elektronikabteilung, die sich um um Handheld-LED-Geräte kümmern sollte. Die transportablen Spiele gewannen zu dieser Zeit an Beliebtheit, und der Erfolg der ersten Produkte *Auto Race* und *Football* verleitete Mattel dazu, weitere Projekte in Angriff zu nehmen. Rick Levine, der 1978 zu Matell kam und zu einem wichtigen Bestandteil der Intellivision-Szene werden sollte, war an einigen dieser frühen Spiele beteiligt. „In meinen ersten Monaten bei Mattel arbeitete ich an Handheld-Spielen und überarbeitete etwa den Code von *Hearts* [ein Kartenspiel] für den mobilen Gin. Zudem beschäftigte ich mich auch mit Handheld Bowling und dem nie veröffentlichten *Look-Alive Baseball.*"

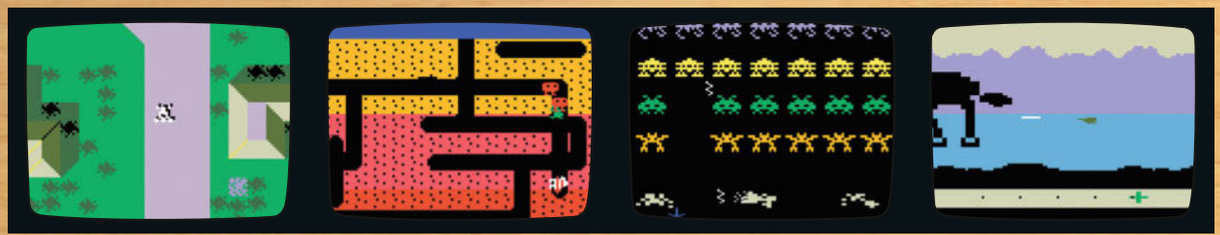
Dann kam 1977 das Atari Video Computer System, auch als Atari 2600 bekannt, auf den Markt. Es setzte wie zuvor das Magnavox Odyssey auf austauschbare Spielmodule und farbige (wenn auch blockartige) Grafik. Dank vieler zugänglicher Spiele wurde das VCS zum Erfolg, der viele Firmen – auch Mattel – vor Neid blass werden ließ.

Die Idee einer Konsole, die ein noch besseres Erlebnis als der Atari bieten sollte, gefiel Richard Chang, dem Leiter der Design- und Entwicklungsabteilung bei Mattel. Seine Vorgesetzten aber taten sich schwer damit, in ein Gerät zu investieren, das in direkten Wettbewerb mit einem beliebten, am Markt etablierten Rivalen treten sollte. Also hielt man zunächst an der Entwicklung der Handheldgeräte fest. Letztendlich trieben aber weiter vorausschauende Verantwortliche wie Jeff Rochlis das Projekt voran – gerade weil das VCS weiterhin riesige Erfolge feierte.

Für die Entwicklung beauftragte Richard Chang die Firma Aph Technological Consulting, die einen Entwurf anfertigte und auch den Großteil der Software und das Betriebssystem bereitstellte. Das OS sollte auf den Namen „Exec" oder „Executive" hören. Bei Mattel begann derweil ein von Dave Chandler geführtes Team mit den Arbeiten am tatsächlichen Design der Konsole.

Dave Rolfe, der 1977 bei Aph anfing, erinnert sich: „Mattel wollte die Software intern entwickeln. Dann merkten sie aber, dass ihnen dafür die Leute mit dem nötigen Fachwissen fehlten." Aph hatte schon die Prototypen einiger Handhelds für Mattel designt und war ein vertrauenswürdiger Partner. Dave fährt fort: „Also halfen wir ihnen mit einem Prototypen für die Software des Intellivision, das sie erstmals in einem Hinterzimmer auf der CES 1978 in Las Vegas zeigen wollten."

In der ersten Jahreshälfte 1978 arbeitete Dave parallel am ersten Intellivision-Titel *Baseball* und an Exec. Neu war die Idee, das OS direkt auf dem Chip zu installieren. Das führte zu zusätzlichem Grafik-ROM, auf dem auch einige Standardgrafiken (wie der berühmte „Running Man") gespeichert wurden. Diese konnten in Spielen eingesetzt werden und sparten Speicherplatz auf dem eigentlichen Spielemodul. Dave grinst: „Das Intellivi-



» [Intellivision] *Auto Racing* war ein aufregendes Zwei-Spieler-Erlebnis.

» [Intellivision] Eins der erfolgreichsten INTV-Spiele: *Dig Dug*.

» [Intellivision] Der unvermeidbare *Space-Invaders*-Klon.

» [Intellivision] Auch *Das Imperium schlägt zurück* wurde umgesetzt.

sion war deutlich stärker als der Atari 2600. Es konnte einen ganzen Frame in einem Zug rendern. Wie die Entwickler für den 2600 waren wir sehr gut darin, alles aus der Hardware herauszuholen."

Nachdem das Intellivision 1979 zunächst in Kalifornien veröffentlicht wurde und der Test positiv verlief, erfolgte der Marktstart ein Jahr später zu einem Preis von 299 Dollar in den USA (in Deutschland waren es unser Erinnerung nach 499 DM).

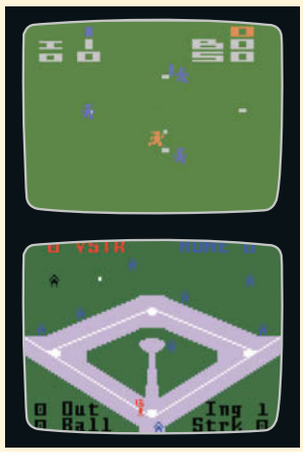
Anders als Atari konnte es nicht auf bekannte Eigenmarken aus der Spielhalle aufbauen, doch Mattel sicherte sich die Lizenzen mehrerer Sportorganisationen, was Spiele wie *NFL Football* und ▶

» **Die Optik des ersten Intellivison ist deutlich vom Atari VCS beeinflusst.**

MATTEL INTELLIVISION GEGEN ATARI VCS

Auch früher gab es Konsolenkriege

Die Rivalität zwischen dem Intellivision und dem Atari VCS stellte einen der ersten Konsolenkriege dar. In frühen Anzeigen für das Intellivision verglich George Plimpton, ein berühmter Redakteur für American Sports, *Major League Baseball* von Dave Rolfe mit dem weniger begeisternden *Home Run* für den VCS. Die Technik des Intellivision war von grundauf daraus ausgelegt, den Atari-Konkurrenten auszustechen und komplexere Spiele zu ermöglichen. Der Prozessor wurde „on-board" von dem Betriebssystem Exec unterstützt, was damals eine Premiere bei Konsolen darstellte. Stolze 3 Kilobyte RAM hatte Mattel im Angebot – das Atari VCS nur lächerliche 128 Bytes. Auch beim Sound hatte das Intellivision mit drei Kanälen via TIA-Chip gegenüber zwei Kanälen beim VCS die Nase vorne. Die Auflösung war mit 160 x 92 im Vollbild gegenüber 40 x 192 überlegen, und mit Sprites konnte das Mattel-Gerät auch besser umgehen. Allerdings musste das Intellivision in einigen Punkten zurückstecken, etwa bei der Anzahl der Farben – 16 waren es beim Intellivision, 128 beim Atari. Und, entscheidend: Der Atari konnte aufgrund eines mehr als zwei Jahre früheren Marktstarts auf eine etablierte Userbasis und eine größere Spielebibliothek zurückgreifen.



» Die beiden goldenen Streifen auf dem Holzimitat verliehen dem Intellivision eine futuristische Optik.

» Jedes Intellivision-Spiel kam inklusive zweier Schablonen, die in die Controller eingeschoben wurden und die Tasten überdeckten. Sie waren gerade bei komplexeren Spielen sehr hilfreich.

PGA Golf zur Folge hatte. Gemeinsam mit seinem Kollegen Mike Minkoff trug Rick Levine zu einem der ersten Spiele, *PBA Bowling*, bei. Rick erklärt: „Es war toll! Meine ersten Handheld-Spiele passten in 1 KB Speicher und liefen auf einem 4-Bit-Prozessor. Nun konnte ich auf einen General-Instruments-Chip und einen 16-Bit-Befehlssatz zurückgreifen. Und obwohl mich die Grafikfähigkeiten und die Geschwindigkeit manchmal einschränkten, hatte ich keine Probleme mit der eingebauten Software. Die Basics wie die Interrupt-Routinen und Kollisionsabfragen für Sprites funktionierten sehr gut." Aufgrund seines langen Anfahrtswegs zur Arbeit verließ Rick Mattel aber 1980. Doch auch bei Imagic entwickelte er weiter Intellivision-Spiele wie das fantastische *Microsurgeon*.

Die Spielegenres wurden bei Mattel in sogenannte Networks eingeteilt, wobei jedem Genre auf der Verkaufsbox eine andere Farbe zugewiesen wurde. Die ersten Spiele wurden zum großen Teil noch von Aph entwickelt. Als sich das Intellivision 1980 jedoch als Erfolg herausstellte, kam Mattel der Gedanke, dass man auch ein eigenes Entwicklerteam aufbauen könne.

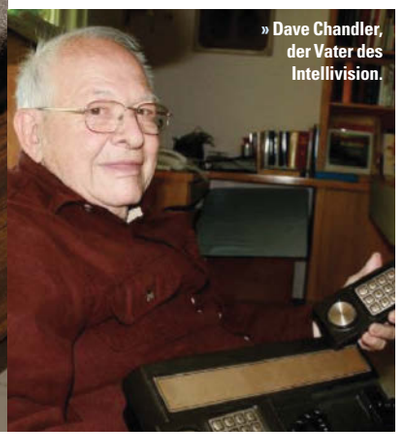
Gabriel Baum erinnert sich: „Ich arbeitete als IT-Manager für Thorn-EMI in London, wo ich ein Team von Programmierern leitete und auch selbst Code schrieb." Thorn hatte große Lust, mit Mattel zusammenzuarbeiten, und als der Präsident des Spielzeugherstellers Josh Denham in London war, wurde ein folgenreiches Treffen vereinbart. Gabriel sieht den Abend noch immer vor sich: „Josh rief mich noch am Abend nach dem Meeting an und fragte mich, ob ich Interesse an einem Einstellungsgespräch zum Software Manager hätte. Sie wollten ein internes Entwicklungsteam auf die Beine stellen." Der Grundstein war gelegt: Eine Woche später bekam er die Zusage, im Januar 1981 trat er den Job an.

Gabriels erste Aufgabe lautete, ein Team aus Top-Programmierern zusammenzustellen. „Mir war klar, dass ich gute Coder ausfindig machen konnte, doch ich wollte unbedingt welche, die auch Verständnis für Kunst hatten. Die besten Programmierer, die ich aus England kannte, studierten in Oxford Latein und Griechisch. Bei Mattel wollte ich nicht nur Musiker und Zeichner, sondern auch Linguisten, Poeten und Historiker. Ich wollte sichergehen, dass sie auch jenseits des Codings kreative Visionen haben." Das bedeutete nicht, dass technisches Fachwissen keine Rolle spielte – ganz im Gegenteil.

Als das Team Form annahm, verlieh ihm Howard Polskin vom *TV Guide*-Magazin seinen legendären Namen: die Blue Sky Rangers. In einem Artikel schrieb er: „Für die Blue Sky Rangers ist das Programmieren von Videospielen nicht nur Arbeit, sondern Leidenschaft." Auch wenn es vorhersehbar war, hatte die Gründung des internen Studios einen negativen Nebeneffekt: Aphs Entwicklerteams wurden komplett zur Seite gedrängt. Gabriel Baum fasst es zusammen: „Richard Chang übergab

»Wir waren gut darin, alles aus der Hardware herauszuholen.«

DAVE CHANDLER



» Dave Chandler, der Vater des Intellivision.

mir das Management von Aph. Sie waren eine sehr talentierte Truppe. Anfangs waren sie unsere einzige Quelle für neue Spiele und – noch wichtiger – Entwickler-Tools. Doch sie wollten einerseits ein geschätztes Mattel-Team sein, andererseits aber nicht mit dem internen Studio in Wettbewerb treten. Das machte sie überflüssig." Letztendlich sorgten interne Auseinandersetzungen dafür, dass viele Mitarbeiter Aph verließen. Einige von ihnen, wie Dave Rolfe, gründeten Cheshire Engineering, wo sie für Activision weiterhin Intellivision-Spiele entwickelten.

Keith Robinson ist das berühmteste Mitglied der Blue Sky Rangers und hält das Intellivision auch nach vielen Jahren noch am Leben. Nach seinem Master-Abschluss in Computer Science 1981 arbeitete er für eine Special-Effects-Firma im San Fernando Valley, wo er unter anderem bei der Bluescreen-Technik für das Holiday-Special von *Star Wars* mithalf. Keith beschreibt uns, wie er zu Mattel kam: „Ich ging aus Neugierde auf eine Jobmesse – und die erste Person, die ich traf, war Gabriel. Er interessierte sich besonders dafür, dass ich an den Spezialeffekten in *Tron* beteiligt gewesen war, schließlich entstand bei ihnen gerade die Spielumsetzung zu dem Film."

Keith Robinson wurde für die Blue Sky Rangers angeworben und, typisch für die wilde Branche Anfang der 80er, dort schon bald zum Manager ernannt. Seine Arbeit lag vor allem darin, die Entwicklung zu überwachen. „Da die Software des Intellivision von Aph stammt, legten sie auch die Optik und den Stil des Systems fest. Als wir mit dem internen Team anfingen, dienten uns ihre Vorgaben als Inspiration", so Keith. Die Arbeit von Aph stellte die Messlatte dar, die von den Blue Sky Rangers durch neue Effekte und ▶

INTELLIVISION (HALB-) EXKLUSIVTITEL

Diese Intellivision-Spiele müsst ihr ausprobieren.

SEA BATTLE

Das Intellivision wurde zum Synonym für Zwei-Spieler-Titel, was vor allem an den zwei fest verkabelten Controllern lag. *Sea Battle* war eine fesselnde Seeschlacht-simulation, der es etwas an Raffinesse fehlte, die aber trotzdem einiges an Eingewöhnungszeit für die Taktik und Schiffskombinationen voraussetzte.

ASTROSMASH

Mattel widmete seinem Weltall-„Network" nie die nötige Aufmerksamkeit (anders als Atari, die das Thema schon in einer frühen Werbung aufgriffen). *Astrosmash* war aber ein mehr als guter Vertreter seines Genres: Ein Mix aus *Asteroids* und *Space Invaders* mit wildem Spielprinzip und suchterregendem Highscore-System.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: TREASURES OF TARMIN

Das von Aph entwickelte *Treasures of Tarmin* kombinierte Egosicht-Labyrinthe mit rundenbasierten Kämpfen. Die Spieler gingen unter anderem auf die Suche nach dem Minotaurus und natürlich auch nach zahlreichen Schatzkisten.

THIN ICE

Thin Ice gehört zu den Spielen, die nicht veröffentlicht wurden und erst durch INTV Corp eine zweite Chance erhielten. Als Pinguin mit dem Namen Duncan war es die Aufgabe, um Feinde herumzuschlittern, sie ins Eiswasser zu werfen und Krabbencocktails zu schlürfen. Spielerisch erinnert *Thin Ice* stark an den Klassiker *Qix*.

SPACE BATTLE

Ein weiteres Spiel aus der Weltraum-Sparte. Gerüchte besagen, dass *Space Battle* ursprünglich eine *Battlestar Galactica*-Lizenz bekommen sollte. Die Scanner zeigten euch nahende Flotten an, die es auf eure Basis abgesehen hatten. Die Hauptaufgabe bestand darin, die eigenen Schiffe koordiniert in der schnellen Action einzusetzen.

UTOPIA

Dieses Spiel bewies, dass das Intellivision seiner Konkurrenz auch bei Strategiespielen um einiges voraus war. *Utopia*, in dem zwei Spieler die Kontrolle über gegenüberliegende Inseln übernehmen, Gebäude errichten und Fischerboote aufs Meer schicken, wird oft als das erste Götterspiel angesehen.

MAJOR LEAGUE BASEBALL

Baseball, das von Dave Rolfe parallel zu dem Betriebssystem des Intellivision entwickelt wurde, sollte in direkte Konkurrenz zu *Home Run* für Ataris VCS treten. Es wurde zum bestverkauften Spiel für die Konsole. Mattel leitete damit auch die Ära von Lizenz-Sportspielen ein, die immer populärer werden sollten.

bis dahin nicht gesehenes Gameplay immer höher gelegt werden sollte.

Trotz Keiths neuer Managerrolle fand er immer noch die Zeit, selbst zu programmieren: „Sobald man sich einmal in das Betriebssystem eingearbeitet hatte, war das Exec ein tolles System, mit dem man schnell erste Ergebnisse auf den Bildschirm zaubern konnte. Das Exec war im Wesentlichen ein Game Loop – dein „Programm" war eine Gruppe von Subroutinen, die automatisch aufgerufen wurden, wenn gewisse Dinge passierten." Als Beispiel nennt Keith die Kollisionsabfrage: Wenn die Hardware erkennt, dass Objekt 1 mit Objekt 2 in Kontakt kommt, startet das System die Subroutine, um auf diese Kollision zu reagieren. „Einige Leute konnten sich damit nie anfreunden und kämpften immer gegen die interne Struktur des Intellivision an. Für mich war sie aber sinnvoll und hilfreich." Trotzdem weist er auch darauf hin, dass talentierte Coder dazu in der Lage sind, den Exec-Loop zu umgehen und damit Effekte zu ermöglichen, die nie vom Betriebssystem vorgesehen gewesen waren.

» **Keith Robinson hält das Intellivision am Leben.**

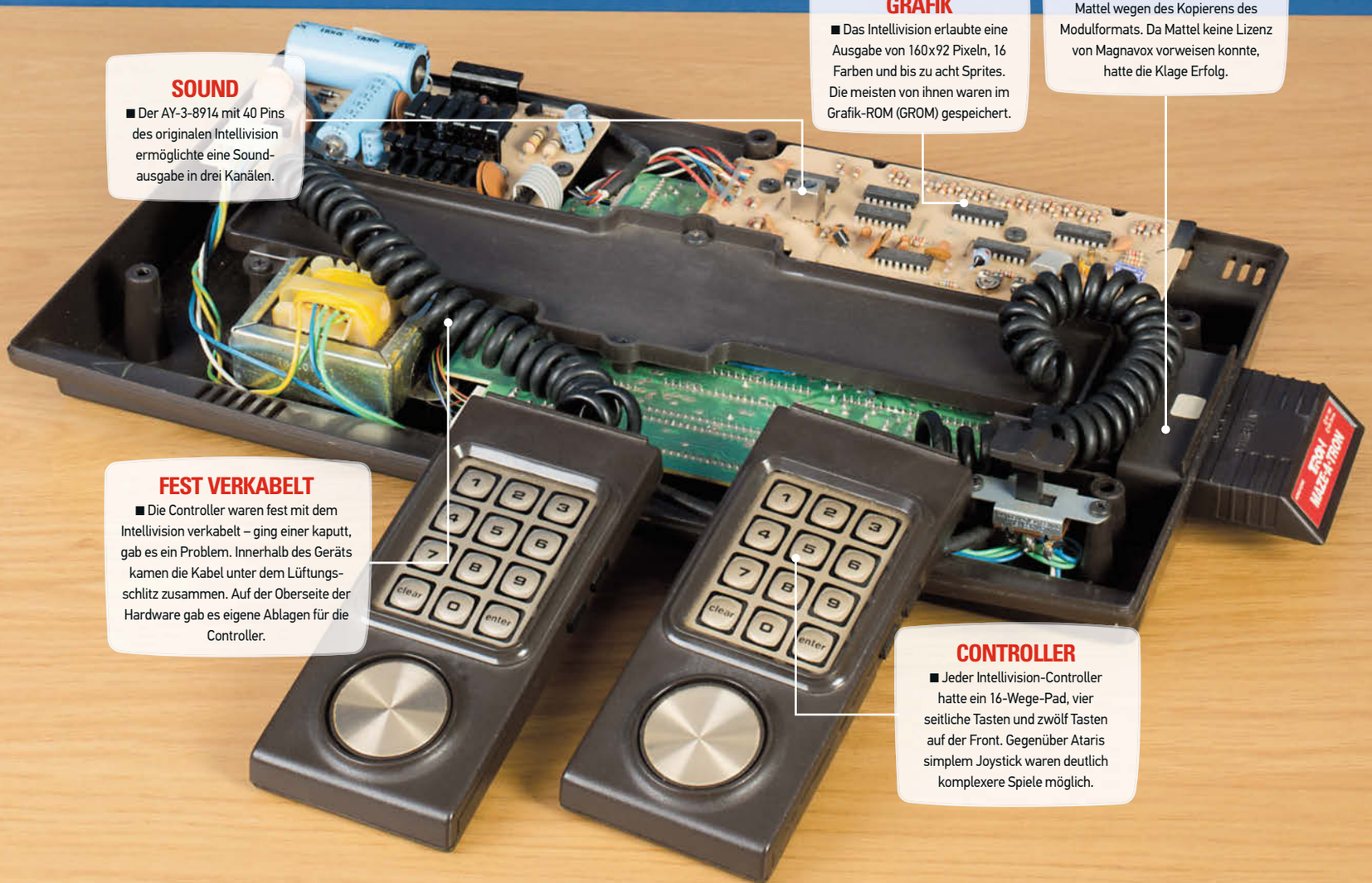
Ein wichtiger Faktor für das Intellivision, und zwar während seines ganzen Lebenszyklus, war die Peripherie: Für das Gerät wurde gleich eine ganze Zubehörreihe entwickelt und produziert, vom Intellivision II als Nachfolge-Hardware einmal ganz abgesehen. Das bekannteste Peripheriegerät war das Intellivoice, das in den Modulschacht geschoben wurde und speziellen Spielen eine Sprachausgabe hinzufügte. Das PlayCable war weniger erfolgreich. Vielleicht war das ungewöhnliche Konzept, Spiele über Kabel-TV herunterzuladen, seiner Zeit zu weit voraus. Die Tastatur sollte Mattels Plan umsetzen, die Konsole zu einem Heimcomputer aufzurüsten.

All diese Erweiterungen wurden von Mattel als wertvoll angesehen und sollten die Aufmerksamkeit der Kunden auf sich ziehen – fehlende Software dafür vereitelte jedoch einen größeren Erfolg.

Inzwischen braute sich am Horizont bereits ein düsterer Schatten zusammen: der Videogame-Crash – ausgelöst durch mehrere Firmen, die durch das Videospiel-Phänomen das schnelle Geld machen wollten. Besonders im Heimatland des Intellivision machte er sich bemerkbar. Keith Robinson erklärt: „Mattel war wie Atari und Coleco ein Hardware-Hersteller. Ihre Konsolen wurden zu Preisen verkauft, die kaum Profit abwarfen. Sie hofften also, durch eine wachsende Hardwarebasis auch mehr Spiele zu verkaufen. Unglücklicherweise gab es aber immer mehr Spieleentwickler, für deren Werke der Konsolenhersteller keinen Cent sah." Darüber hinaus macht Keith auch Mattels Fixierung auf Hardware verantwortlich. „1983 waren das Intellivoice, das Entertainment Computer Module, der Aquarius Computer, das Intellivision III, das Intellivision IV sowie weitere Hardware von Mattel entweder bereits auf dem Markt oder zumindest in Entwicklung. Sie konnten gar nicht genügend Spiele

IM INNERN DER INTELLIGENZ

Das verbirgt sich unter der Haube.



» [Intellivision] Rick Levines *Microsurgeon* war ein fesselndes Spiel.

verkaufen, um die Kosten dafür zu decken! Hätten sie nicht so viel in die Hardware-Entwicklung investiert und sich stattdessen nur auf das erste Intellivision und die Spiele konzentriert, hätten sie viel länger am Markt überleben können – im Grunde also genau das, was INTV Corp. getan hat."

INTV, ursprünglich Intellivision Inc, wurde von Terry Valesky, dem ehemaligen Senior Vice President of Marketing and Sales bei Mattel, und einigen Investoren gegründet. Als Mattel seine Elektroniksparte schloss, kauften sie die Rechte, Patente, Trademarks und die Assets des Intellivision für 16,5 Millionen Dollar. Ihr Plan war, eine brandneue Konsole auf den Markt zu bringen. Das INTV System III, das im Grunde nicht mehr als ein optisch überarbeitetes Intellivision war, wurde zum Erfolg. Auch wurden über 30 neue Spiele veröffentlicht.

Ihrem endgültigen Ende sah die Marke Intellivision im Jahr 1990 entgegen. INTV hatte den Verkauf von Software im Einzelhandel bereits eingestellt und konzentrierte sich nur noch auf den Mail-Order-Versand. Mittlerweile waren das Super Nintendo und Segas Genesis auf dem Markt, das Intellivision wirkte im direkten Vergleich nur noch veraltet. Seitens Mattel war das Intellivision bereits seit Januar 1984, als dem kompletten Personal gekündigt wurde, Geschichte.

Trotz des plötzlichen Endes haben die Beteiligten aber immer noch gute Erinnerungen an diese Zeit. Keith sinniert: „Ich erinnere mich immer daran, wie viel Spaß wir hatten. Als Mattel Electronics die Pforten schloss, sagte einer der anderen Manager zu mir: ‚Ich werde nie mehr in einer Firma arbeiten, in der ich so viel Spaß habe.' Ich denke noch immer daran zurück, während ich jetzt Intellivision Productions, Inc mache."

Gabriel Baum beschreibt die Vergangenheit so: „Unser Entwicklungsteam wuchs rapide. Danach hatten wir nur eine kurze Zeit, bis auch schon der Crash kam. Das war mit Abstand der schwierigste Abschnitt. Und dennoch war es eine tolle Zeit." Laut Rick Levine, der Mattel schon lange vor dem Crash verließ, hätte Mattel den Sturm vielleicht überstehen können: „Ich wundere mich, dass Mattel ein verbessertes Intellivision herausbrachte. Sie hätten auch so locker mit der neuen Konsolengeneration mithalten können. Auf jeden Fall habe ich sowohl bei Imagic als auch bei Mattel mit einigen tollen Leuten zusammengearbeitet. Die meisten Erinnerungen werden mir mein Leben lang erhalten bleiben."

Das letzte Wort wollen wir aber dem Mann überlassen, der das Intellivision bis ins 21. Jahrhundert hinein überleben ließ. „Die Leute, die am Intellivision arbeiteten, waren kreativ, schlau und witzig – und das ist der Grund, warum die meisten Spiele auch heute noch viel Spaß machen", erzählt uns Keith Robinson. „Ich freue mich immer, wenn ich von Menschen höre oder sie treffe, die mit diesen Spielen aufgewachsen sind. Das mag ich am meisten daran, das Intellivision mit meiner Firma am Leben zu halten: die Verbindung zwischen den Leuten, die die Software gemacht haben, und denen, die sie gespielt haben."

Die Geschichte des Intellivision ist weit entfernt davon, perfekt zu sein. Mattel hat sich viele Fehler geleistet – vor allem, da sie weiter neue Hardware herausbrachten, als die Kundschaft eigentlich nur neue Spiele wollte. In vielen Punkten war die Konsole aber auch ein Wegbereiter. Außerdem erhielt sie tolle Spiele, die häufig sowohl Denken als auch schnelle Reflexe voraussetzten.

35 Jahre sind vergangen, seitdem die ersten glücklichen Kunden in Fresno, Kalifornien, mit großen Augen den Kasten aus dunklem Plastik mit goldenen Streifen das erste Mal zu Gesicht bekamen. Glücklicherweise lebt die Geschichte immer noch weiter.

Vielen Dank an Gabriel Baum, Rick Levine, Dave Rolfe, Keith Robinson und alle anderen, die uns für Gespräche zur Verfügung standen. Besonderen Dank an Dennis Smith, Eugenio Angueria und Alessandro Pace für die Bilder und weitere Hilfe.

ZUBEHÖR-VISIONEN

Für das Intellivision gab es alle Arten von Add-ons ...

INTELLIVOICE

Heutzutage kaum vorstellbar, aber in den frühen 80ern waren computergenerierte Stimmen eine aufregende Sache. Wie das meiste Zubehör für das Intellivision entstand auch das Intellivoice direkt bei Mattel. Den Kunden war es am Ende aber trotz Innovation zu teuer – oder sie sahen einfach nicht den Sinn einer Anschaffung. Das beste Beispiel für Intellivoice-Unterstützung war *B-17 Bomber.*

PLAYCABLE

Auch das PlayCable war ein unglaublich fortschrittliches Add-on. Wie das Intellivoice wurde es seitlich in die Konsole gesteckt. Via TV-Antennenkabel konnten Kunden nun Spiele herunterladen. Allerdings wurde das Gerät trotz seiner Möglichkeiten nur spärlich unterstützt – 1983 wurde der Service dann komplett eingestellt. Zusätzlich zur Hardware fielen auch Kosten für die Nutzung an.

INTELLIVISION KEYBOARD COMPONENT

Mit der Tastatur sollte das Intellivision auch als Heimcomputer vermarktet werden. Aufgrund von Schwierigkeiten und der hohen Kosten wurden aber nur wenige Tausend Einheiten produziert. Ohne echte Veröffentlichung wurde das Konzept 1982 wieder beerdigt. Auch das Entertainment Computer System für das Intellivision II hatte keinen Erfolg.

SYSTEM CHANGER

Das System-Changer-Modul wurde ursprünglich als Werbegag für das Intellivision II entworfen und ermöglichte das Abspielen von Atari-2600-Games. So wurde das Intellivision zum System mit den meisten verfügbaren Spielen. Der System Changer war nicht mehr als ein 2600-Klon, der lediglich die Stromversorgung und den RF-Modulator in Anspruch nahm. Er kam allerdings zu spät, um die Konsole zu retten.

» Rick Levine mit einem Ausdruck von *Microsurgeon*.

» Ein aktuelles Foto von Rick Levine.

» Das nur leicht verbesserte Intellivision II verzichtete auf das klassische Design.

» Das Intellivoice wurde nur von wenigen Spielen unterstützt.

1981 1986

8-BIT-GLANZ-ZEIT

Die goldenen 80er waren zunächst von Homecomputern dominiert – allen voran dem C64 – und dienten so manchem späteren Spiele-Entwickler und heutigem Retro-Fan als Einstiegsdroge. Dann aber betraten mit dem Nintendo Entertainment System sowie Segas Master System zwei Player den Markt, die das Wohnzimmer eroberten.

Erscheinungsjahr: Japan: Oktober 1980 (69.800 Yen), USA: Mai 1981 (299,99 Dollar), Deutschland: September 1981 (990 DM)

Gebrauchtpreis: 20 bis 25 Euro

Wichtige Magazine: Vic Computing, Commodore User, C&VG

Technische Daten: MOS 6502A CPU mit ca. 1 MHz, 5 KB RAM (davon 3,5 KB programmierbar, erweiterbar durch Speichermodule); Datasetten- und Disk-Port, ein Joystick-Port, ein User-Port. Vier Mono-Soundkanäle durch den VIC-Chip, davon ein Rauchgenerator-Kanal.

PLATTFORM-CHECK

VC-20

WEIL COMMODORE BEFÜRCHTETE, DER NAME VIC-20 WÜRDE IN DEUTSCHLAND MIT "F" AUSGESPROCHEN, BENANNTE SIE IHN HIERZULANDE IN "VOLKSCOMPUTER" UM. DER KLEINE BRUDER DES C64 ERSCHIEN GLEICHWOHL VOR LETZTEREM UND STELLTE EINEN KOSTENGÜNSTIGEN EINSTIEG IN DIE NEUE FARBIGE HEIMCOMPUTER-WELT DAR.

Laut Neil Harris, der 1981 zum Produkt-Launch-Team stieß, war Commodore damals eine überschaubare Firma mit 50 Millionen Dollar Umsatz und so gut wie keiner Bedeutung in Amerika. Dennoch gelang ihr mit dem VC 20 (im Original: VIC-20) ein Erfolg, der zum ungleich besser verkauften Commodore 64 und einer langjährigen Marktführerschaft führte. Wie konnte es dazu kommen?

Eine im Nachhinein geradezu genial erscheinende Entscheidung von Commodore war es gewesen, 1976 MOS Technology aufzukaufen. Das waren die Schöpfer der 6502-CPU, die in den nächsten zehn Jahren in zahlreichen Elektronikprodukten verbaut werden würde. 1978 designte Alan Charpentier den VIC (Video Interface Chip), der zum Verkauf an Arcade-Automaten-Hersteller gedacht war. Doch obwohl der VIC sowohl Grafik als auch Sound erzeugen konnte, wollte ihn niemand haben. So blieb der Chip im Hause und wartete auf eine passende Eigenentwicklung. Dieser Moment sollte einige Zeit später kommen.

Von all den begabten Menschen, die an der VC-20-Entwicklung beteiligt waren, ist der wohl wichtigste Mike Tomczyk. Commodore-Chef Jack Tramiel heuerte ihn im April 1980 als Assistent an. Innerhalb von nur zwei Monaten schaffte er es, sowohl Deutschland als auch Japan zu besuchen, die gesamte Marketingabteilung zu feuern und das Konzept eines Computers zu erstellen, aus dem der VC 20 werden würde. Fortan kannte man Tomczyk als „VIC-Zar".

Sein allererster Arbeitstag definierte seine restliche Karriere. Und zwar war er bei einem berüchtigten Manager-Meeting etwas außerhalb Londons dabei. In diesem beschrieb Tramiel seine vermutlich von Sinclair inspirierte Vision, neben Commodores existierender PET-Serie einen billig produzierbaren Farbcomputer zu stellen. Die meisten Konferenzteilnehmer bezweifelten, ob ein solcher Schritt rentabel sein könne, und wollten weiterhin voll auf die kostspieligen Business-Computer setzen. Nur wenige unterstützten die Idee, darunter Kit Spencer (Chef von Commodore UK), Tony Tokai (Chef von Commodore Japan) und eben Tomczyk. Tramiel hörte sich die Argumente an, schlug dann auf den Tisch und rief: „Die Japaner sind am Kommen, also werden wir wie die Japaner werden!"

Dahinter stand eine nachvollziehbare Sorge: Obwohl Commodore als Computerhersteller damals die Nummer 1 in Europa war, lief es in den USA Apple und Radio Shack hinterher, während Texas Instruments immer aus seinem Stammgeschäft (programmierbare Taschenrechner) vertrieben wurde. Tramiel befürchtete, eine Welle subventionierter, mittelteurer Computer aus Japan würde in den USA das Gleiche mit seiner Firma anstellen. Deshalb wollte er zuerst zuschlagen.

Wie später beim C64 war sich Commodore nicht zu schade, gute Ideen von der Konkurrenz zu klauen. Beispielsweise führte Tomczyks Japan-Reise dazu, dass die Funktionstasten von NECs

SOFORT EXPERTE

Arbeitstitel waren „Vixen" und „microPET"

Da sowohl „VIC" als auch „Vixen" auf Deutsch missverständlich klangen, wurde der VIC-20 hier „VC 20" (für „Volkscomputer") getauft. Commodore dachte sogar darüber nach, diesen Namen weltweit zu verwenden.

Die Angst vor japanischer Konkurrenz für Commodore war der eigentliche Geburtsgrund für den VC 20, weshalb er zuerst in Japan veröffentlicht wurde (als VIC-1001).

Eine Million verkaufte Homecomputer, das hatte vor dem VC-20 noch kein Gerät geschafft (wobei der Apple II dieselbe Hürde wenige Monate später ebenfalls nahm).

Jeff Minters Karriere startete mit einem kleinen VC-20-Spiel namens *Gridrunner*, und der letzte Nintendo-Chef Satoru Iwata konvertierte in seiner Zeit bei HAL Labs *Galaxian (Star Battle)* dafür.

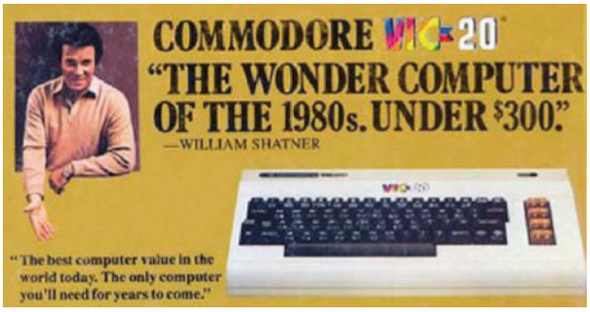
William Shatner alias Kirk wurde von Commodore als Werbegesicht der Launch-Kampagne angeheuert, wohl auch deswegen, weil er zur damaligen Zeit keine großen Gagen verlangen konnte.

9.000 Geräte stellte Commodore in der Spitze vom VC-20 her. Und zwar jeden Tag.

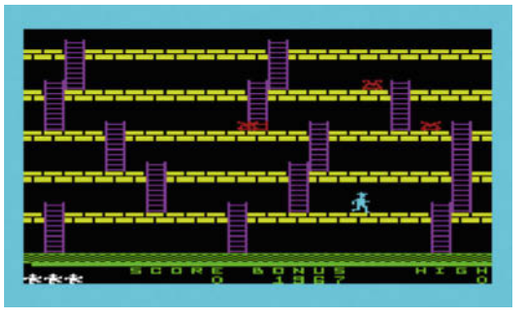
Speicherweiterungen erhöhten die mageren 5 KB um 3, 8 oder 16 KB. Inoffizielle Module schafften noch mehr, aber kein Spiel benutzte jemals so viel Speicher.

Commodores Diskettenlaufwerk 1540 erschien für den VC-20, wurde aber von keinem Spiel unterstützt. Sehr viel erfolgreicher war das 1541 für C64.

Obwohl 1984 die Produktion des VC 20 eingestellt wurde, gab es noch bis 1985 kommerzielle Spiele-Neuveröffentlichungen dafür.



» Würden Sie diesem Mann einen Gebrauchtcomputer abkaufen?



» *Space Panic* gab es natürlich auch für den VC 20.

DER ANDERE VIC: VIC-1001

Die japanische Version VIC 1001 erschien als erstes; sie unterschied sich kaum vom VIC-20/VC 20. Abgesehen von der Folie und den japanischen Tastenbeschriftungen war der einzige Unterschied das japanische ROM im Inneren: Indem man die Shift- und Commodore-Taste gleichzeitig drückte, schaltete der Zeichensatz auf Katakana um (einer der beiden Silben-Zeichensätze des Japanischen, zudem gibt es lateinische Buchstaben und die eigentlichen Kanji-Schriftzeichen chinesischer Herkunft)

DIE "VERBANNTEN" SPIELE

Über zwei bestimmte Commodore-Spiele wurde schon viel gemutmaßt, hier ist die aus unserer Sicht glaubwürdigste Version: Commodore besaß demnach tatsächlich die Lizenz von Namco, *Pac-Man, Galaxian und Rally-X* für den VC 20 zu konvertieren. Diese Module existieren auch. Weil Namco jedoch im Westen andere Vertriebspartner hatte, galt der Deal ausschließlich für Japan. Commodore kümmerte das aber nicht wirklich: Stattdessen wurden die Grafiken verändert und *Galaxian* als *Star Battle* sowie *Rally-X* als *Radar Rat Race* herausgebracht. Während letzteres unterhalb des Radars von Bally Midway blieb (den Lizenzhaltern in USA), wurde ersteres entarnt. Bally Midway erwirkte einen Verkaufstop. Vermutlich, um den Gegner milde zu stimmen, schloss Commodore mit Bally Midway einen Vertrag über offizielle Portierungen weiterer ihrer Titel ab, dazu gehörten *Seawolf, Gorf* und *Wizard of Wor.* Auch *Pac-Man* wurde von Commodore als frecher Klon veröffentlicht, unter dem Namen *Jelly Monsters.* Dagegen erhob Atari Einspruch, kurioserweise allerdings nicht gegen die Muttergesellschaft in USA, sondern gegen Commodore UK. Dachte Atari, sich in Europa gerichtlich leichter durchzusetzen? Oder stimmt das Gerücht, der Klon sei nicht von HAL Labs, sondern Handic programmiert worden? Wir wissen es nicht. Jedenfalls ist es für interessierte Sammler kein Problem, eines der Module zu ergattern.

Computerserie auf dem VC 20 auftauchten, wenngleich vertikal statt horizontal angeordnet. Am Ende des Monats schickte er Tramiel ein 30-Seiten-Memo, was alles getan werden musste, um aus dessen Billig-Farbcomputer-Idee ein echtes Produkt zu machen. Tramiel antwortete nur: „Stell' sicher, dass all das umgesetzt wird". Womit er seinen Assistenten effektiv zum Chef des Projekts befördert hatte.

Bald begannen zwei Teams bei Commodore, je einen Prototyp auf Grundlage des bereits vorhandenen VIC zu entwickeln. Eines war bei der aufgekauften MOS Technology angesiedelt. Robert Yannes, der später den SID-Chip designen würde, würfelte aus PET-Ersatzteilen und einem Desktop-Rechner-Gehäuse seinen Prototypen zusammen, den er als Spielemaschine bewerben wollte.

Der andere Prototyp stammte von Bill Seiler und John Feagans. Sie löteten buchstäblich Teile anderer Geräte zusammen. Die für Grafik zuständige Hälfte der PET-Hauptplatine wurde abgesägt und durch den VIC ersetzen, dann kamen noch ein 9-Pin-Joystickport und ein Modulschacht wie beim Atari 2600 dazu. Seiler war der Meinung, das Gerät sollte nicht nur eine Spielkonsole, sondern ein Computer sein, und bestand darauf, dass ein BASIC installiert wurde, um damit programmieren zu können. Am Ende setzten sich Elemente beider Prototypen durch.

Auf der CES im Juni 1980 erhielt das Gerät überwältigend positives Feedback. Danach wurden alle PET-Ingenieure darauf angesetzt, in weniger als einem Monat das finale Design zu entwerfen. Obwohl die Kosten des Computers schon allein durch Commodores vertikale Produktionsfähigkeiten niedrig gehalten werden konnten (man kontrollierte weite Teile der Fertigungsstufen und nicht zuletzt den Haupt-Chip VIC), beschränkte man sich beim RAM auf nur 5 KB. Nur so konnte der Verkaufspreis des VC 20 unter 300 Dollar bleiben und Commodore noch daran verdienen.

Während das Design des Computers finalisiert wurde, bereitete das Team in Japan die ersten Software-Titel vor, die zum Launch fertig sein mussten. Wie man sieht, war der spätere „Volkscomputer" eine echte Team-Anstrengung und hätte wohl keinen Erfolg gehabt, wenn auch nur eine der Arbeitsgruppen versagt hätte.

Nun musste nur noch ein Name gefunden werden. Intern gab es die Bezeichnung „MicroPET", vermutlich aufgrund des Zusammenlöt-Charakters der Prototypen. Einige sprachen auch von „Vixen" (Füchsin), ein Spiel mit dem Namen des Chips. Projektleiter Tomczyk soll sogar einige Fuchs-Logos auf Papier gekritzelt haben. Am Ende aber entschloss er sich dazu, schlicht den Chip-Namen herzunehmen, dem aber irgendwie noch etwas fehlte: eine Nummer dahinter! Sein Kollege Tony Tokai entschloss sich für die Zahl „1001", und entsprechend kam das Gerät in Japan auf den Markt. Tomczyk hingegen wählte „20", weil er den resultierenden Klang des Namens freundlich fand. Der VIC-20 war geborgen, der in Deutschland, wie geschrieben, von Commodore in „VC 20" umgetauft wurde.

Als erstes der Kundschaft präsentiert wurde der VIC-1001, und zwar im September 1980 im Tokioter Seibu-Kaufhaus. Über 100 Vorbestellungen gingen in diesem Geschäft ein, bevor dann im Oktober der eigentliche Launch war. Der Plan hinter diesem Vorab-Start in Japan war, den gefürchteten japanischen Computerherstellern etwas zum Verdauen vorzuwerfen, um sich so selbst mehr Zeit für den US-Launch zu verschaffen. Tomczyk, der nach zwei Jahren in Asien die Geschäftspraktiken von NEC und Co. kannte, wollte in USA unbedingt dem Markteintritt der Japaner zuvorkommen. Der Plan ging auf.

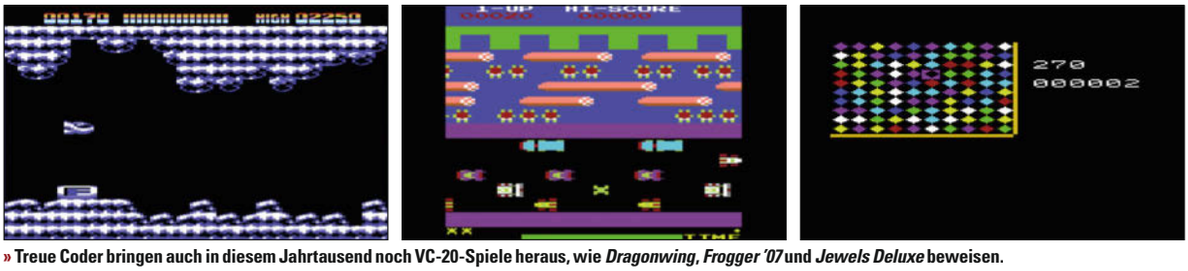
Tomczyk bläute den Werbeverantwortlichen und Designern von Commodore immer wieder ein, den VC 20 als benutzerfreundliches Gerät zu vermarkten. Wenn ein „Normalo" den Computer kaufte, sollte er sofort verstehen, wie er zu bedienen sei. Tomczyk ließ sogar den Claim „The friendly Computer" als Handelsmarke schützen und setzte seine Idee durch, die Tasten zusätzlich mit einem Symbol beziehungsweise dem Namen jeder Farbe zu beschriften. Das Handbuch des VC 20 wurde betont verständlich geschrieben, hässliche Technik-Fachbegriffe in das zusätzlich beiliegende „Programmer's Reference Guide"-Handbuch verbannt.

Zu dieser Einsteiger-Strategie gehörte es ferner, den VC 20 nicht in Computerfachgeschäften zu verkaufen, sondern im normalen Handel, als Konkurrenz zu den Videospiel-Konsolen. Tatsächlich stellte der Handel das Gerät positiv heraus und verglich seine Features mit denen der Konsolen, da es in den USA schlicht keine Computer im selben Preissegment gab.

Mehrere neue Mitarbeiter halfen beim US-Start, darunter die zukünftige „Nummer 2" Neil Harris, Andy Finkel und Paul Higginbottom. Sie kümmerten sich um die Anleitungen, die Umsetzung der japanischen Software für den Launch im Westen sowie um weitere Spiele. Tomczyk heuerte eine Gruppe von Codern an, die als „VIC Commandos" die ersten zwölf Datasetten-Spiele programmierten, als kostengünstigere Alternative zu den lokalisierten Spielmodulen aus Japan. Andy Finkel schrieb später selbst eine Reihe von Spielen (für VC 20 und C64), und Higginbottom wurde zu einem der wichtigsten Produktmanager, die den Erfolg des Computers sicherstellten.

Als 1981 der VC 20 in den Vereinigten Staaten und Europa startete, fügte sich alles wunderbar zusammen: Die Öffentlichkeit nahm das Gerät begeistert auf, die Fachpresse äußerte sich überwiegend positiv. Gerade die breite Vermarktung in beliebten TV-Kanälen und Magazinen als „userfreundlich" erwies sich als

» 15 JAHRE, BEVOR SEGA DEN SATURN MIT DEM EIGENEN NACHFOLGER VORZEITIG DAS LEBENSLICHT AUSBLIES, TAT JACK TRAMIEL DASSELBE MIT DEM VC 20. «



» Treue Coder bringen auch in diesem Jahrtausend noch VC-20-Spiele heraus, wie *Dragonwing, Frogger '07* und *Jewels Deluxe* beweisen.

COMMUNITY DIE BESTEN VC-20-WEBSEITEN

Denial
http://sleepingelephant.com/denial/

Denial (engl. "Verleugnung") mag ein seltsamer Name für eine Website sein – es handelt sich um ein Anagramm des Namens des Site-Betreibers. Doch hier spielt heutzutage die VC-20-Musik im Internet. Gerade das Forum ist ein Quell zahlreicher Details, Erfahrungsberichte und Projekt-Übersichten.

Forum64
www.forum64.de

Obwohl der Name dieses 2002 gegründeten Forums andeutet, dass es sich vorrangig um den C64 dreht, finden sich auch Experten zu anderen Commodore-Rechnern, darunter der VC-20. Die Power LED eures 5-KB-Veteranen blinkt wie verrückt? Binnen weniger Viertelstunden habt ihr vermutlich die Antwort, wieso. Im deutschsprachigen Raum die wohl wichtigste Anlaufstelle für VC-20-Fans!

Digital Archaeology
www.digitpress.com/the_digs/vic20/

In den 90ern unternahmen Ward Shrake und sein Team gewaltige Anstrengungen, um möglichst alles, was mit dem VC-20 zu tun hat, zu dokumentieren und zu archivieren. Auch wenn sich die Gruppe aus dem Retro-Bereich zurückgezogen hat, ist Digital Archaeology ein Füllhorn für jeden Fan des "kleinen" Commodores.

VIC-20 Online
www.eskimo.com/~areed/vic/

Die kleine deutsche Webseite eines Sammlers im Design der HTML-Anfangsjahre, die nichtsdestotrotz spannende Informationen und vor allem viele Fotos zu Geräten und Modulen enthält. Darunter ist ein gut erhaltener VIC-1001 mit japanischer Sekundärbeschriftung und vieles mehr.

» **Der fantastische Koop-Labyrinth-Shooter *Wizard Of Wor* erschien trotz Ankündigung nie für den VC-20, auch wenn dieses Bild an das Spiel erinnert.**

geschickt; als Gesicht hielt Star-Trek-VIP William Shatner her. Die meisten Elektronikketten hatten eine eigene Ausprobier-Station für den VC20. Commodore hatte in Sachen Vermarktung praktisch alles richtig gemacht.

Die Kunden sahen den VC 20 nicht als reine Spielmaschine, sondern durch die verfügbare Software als Helfer im Alltag. Programmierung war nicht länger etwas für Freaks oder Profis, sondern hielt zumindest als Potenzial Einzug in die Wohn- und Arbeitszimmer vieler Menschen. Genau wie der Spectrum in England wurde der VC 20 zum Startpunkt für viele Leute, von denen später noch Großes kommen würde.

Dem Profit von Commodore kam zugute, dass die Käufer des Unter-300-Dollar-Computers in der Regel viel mehr Geld ausgaben, um ihn mit Software und zusätzlicher Hardware auszustatten. Dazu gehörte das VICModem, der erste Akustikkoppler, den es für unter 100 Dollar zu kaufen gab, und der für viele den Einstieg in die geheimnisvolle Online-Welt darstellte, zu einer Zeit, als das WWW noch Zukunftsmusik war und man sich stattdessen in „Mailboxen" einwählte. Das Commodore Information Network war dazu gedacht, den telefonischen Kundendienst zu entlasten; die Firma gab an, dass diese Mailbox (heute würde man „Forum" dazu sagen) den größten Anteil am gesamten CompuServe-Datenverkehr im Jahr 1982 hatte.

1982 konnte Commodore den VC 20 800.000 mal verkaufen, was inklusive Peripherie in einem Umsatz von 300 Millionen Dollar resultierte. Bis zu 9.000 Computer täglich wurden produziert. Und obwohl die japanischen Hersteller, wie von Tomczyk befürchtet, tatsächlich in die USA vorstießen, beschränkten sie sich auf den High-End-Computermarkt. Anfang 1983 wurde der VC 20 zum ersten Home Computer überhaupt, von dem weltweit eine Million Exemplare verkauft wurden. Wer sollte diesen Erfolg noch stoppen?

Commodore selbst. 15 Jahre, bevor Sega den Saturn mit dem eigenen Nachfolger vorzeitig das Lebenslicht ausblies, tat Jack Tramiel dasselbe mit dem VC 20: Bereits im August 1982 brachte er den Commodore 64 heraus. Es war zwar als Teil des „Japan-Abwehrplans" vorgesehen gewesen, dem VC 20 einen weiteren Computer folgen zu lassen. Doch die Veröffentlichung des überlegenen C64 nach so kurzer Zeit verdammte den VC 20 zum Sterben, bevor er richtig gelebt hatte. Nur zwei Jahre nach seinem Marktstart wurde der VC 20 für 200 Dollar als Einsteigergerät fast schon verramscht. Andererseits ermöglichte dieses „Opfer" Commodore, mit dem C64 noch stärker durchzustarten.

Interessanteweise blieb dem C64 dasselbe Schicksal erspart, als später der Amiga erschien, und auch Sinclair handelte beim Spectrum anders. Beide Maschinen durften bis in die 90er hinein überleben und wurden weiterhin mit kommerzieller Software unterstützt. Der letzte VC 20 hingegen wurde 1984 produziert, und 1985 flogen die letzten Geräte aus den Händlerregalen (VC-20-Software gab es noch länger). Bis dahin verkauften sich rund 2,5 Millionen Geräte, eine gewaltige Leistung für die damalige Zeit.

Es ist keine Frage, was den Grundstein für den noch größeren Erfolg des C64 legte. Der orientierte sich nicht nur im Brotkasten-Design deutlich am Vorgänger, auch die Mehrzahl von dessen Peripherie wie Datasette, Joystick, Disk Drive und Drucker waren kompatibel zum neuen Gerät. Da viele Käufer mehr Geld für dieses Zubehör ausgegeben hatten als für den VC 20 selbst, fiel ihnen der Umstieg auf den „großen Bruder" sehr leicht.

Außerdem verdanken wir dem VC 20 eine Reihe hochqualitativer Spiele, die aufgrund der technischen Beschränkungen wie ein Fenster in die simplen Anfangszeiten der Automaten-Spiele wirken. Allerdings sind viele VC-20-Titel heute schwer zu finden, sofern man nicht auf Emulatoren und ROMs ausweichen möchte. Nicht zu vergessen: Bis heute gibt es eine kleine Gruppe von Programmierern, die dem VC 20 immer noch neue Software schenken.

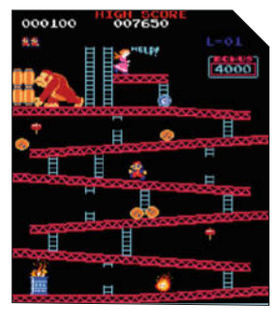
Auch wenn also der VC 20 vom C64 in den Schatten gestellt wurde: Retro Fans sollten nicht den Fehler begehen und seine Rolle als wichtiger Wegbereiter der 8-Bit-Heimcomputer unterschätzen.

» **Zwei Beispiele für Tom Griners Können: *Black Hole* (links) und *Astroblitz*.**

ABFUHR AN NINTENDO

Heutzutage würde man sich diese Entscheidung wohl sehr schwer machen, doch damals waren andere Zeiten. Jedenfalls begab es sich laut Mike Tomczyk im Jahr 1982, kurz nach dem Release des VC 20 im Westen, dass er Verhandlungen mit Nintendo aufnahm. Dabei ging es um die Konvertierung einiger Arcade-Titel des japanischen Herstellers auf Homecomputer, darunter *Donkey Kong*. Solch ein Deal wäre natürlich ein Coup gewesen, doch als Tomczyk schon unterschreiben wollte, hieß ihn Jack Tramiel die Sache abzubrechen.

Die erste Welle der Bally-Midway-Automatenportierungen gelangte Anfang 1982 auf den VC20. Tomczyk glaubt, dass Tramiel Nintendo aufgrund eben dieser Bally-Midway-Partnerschaft abwimmelte. Nintendo hatte ihrerseits im August 1981 mit der Entwicklung des Famicom begonnen – seit dessen Erscheinen zeigt der Kyoter Konzern wenig Lust darauf, eigene Marken auf fremder Hardware laufen zu lassen. Den von Commodore ausgeschlagenen Automaten-Konvertierungsdeal sicherte sich damals übrigens Atari.

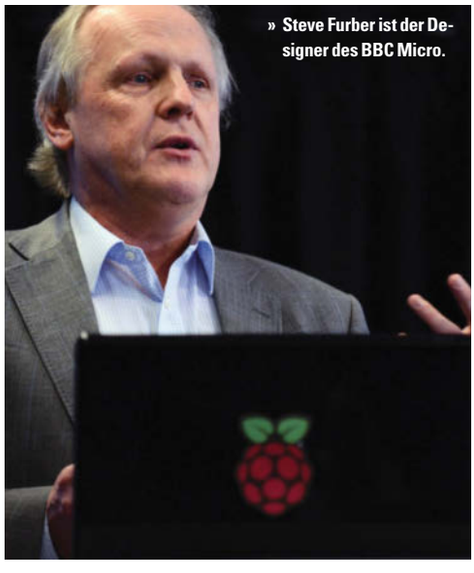


» **Das Sechs-Ports-Expander-Modul.**

PLATTFORM-CHECK

BBC MICRO

Dieser Computer inspirierte eine ganze Generation britischer Programmierer und ermöglichte zahlreichen Kindern erste Einblicke in die Computerwelt. Retro Gamer unterhält sich mit dessen Designer Steve Furber über die Entstehung des BBC Micro.



» Steve Furber ist der Designer des BBC Micro.

Der Acorn-Angestellte Steve Furber nimmt das Telefon ab. Der Anrufer, Acorn-Mitgründer Hermann Hauser, ist verzweifelt. Er erwartet Besuch von der BBC, die einen neuen Computer bauen will – und Hauser möchte den Auftrag unbedingt. Aber die Zeit ist knapp: Steve Furber und seine Kollegin Sophie Wilson sollen innerhalb einer Woche einen funktionierenden Prototypen fertig stellen.

„Kannst du bis Freitag einen Prozessor fertig haben?" fragt Hauser. Steve ist sich sicher: „Nein." Nun klingelt Hauser bei Sophie Wilson durch – und erhält die gleiche Antwort. Da wendet er einen Trick an, und plötzlich stimmen die beiden zu. Heute lacht Steve darüber: „Er erzählte uns einfach beiden, der andere hätte ihm zugesagt, sodass wir uns verpflichtet fühlten, ebenfalls zuzusagen. Und dann standen wir in der Pflicht." Und der BBC Micro, der Kultcomputer im Vereinigten Königreich, stand kurz vor seiner Geburt.

An das in Deutschland fast unbekannte Gerät haben zahllose Briten nostalgische Erinnerungen. Das Gerät wurde an unzähligen Schulen Englands eingesetzt. Die roten Tasten und die schwarz-beige Farbgebung waren eine zukunftsweisende Kombination. Zu seiner Zeit an der Grammar School von Manchester (in etwa einem deutschen Gymnasium entsprechend) in den 60ern hatte Steve noch nichts mit Computern zu tun. Und auch als Student am Mathematischen Institut des St. John's College in Cambridge standen ihm nicht reihenweise Computer zur Verfügung.

Jedoch hatte Steve Interesse an neuen Technologien, und während er an seinem Doktor arbeitete, begann er sich mehr und mehr für Computer zu interessieren. Er entschied sich dafür, seine Doktorarbeit elektronisch zu schreiben. Um das zu realisieren, blieb ihm aber nur eine Wahl: Er musste sich seinen eigenen Computer bauen. „Wenn du in jenen Tagen wissenschaftliche Arbeiten elektronisch schreiben wolltest, musstest du dir erst deinen eigenen Computer bauen und danach einen Texteditor schreiben. Dann konntest du anfangen", erklärt er.

Das Entwerfen von Computern machte ihm viel Spaß. 1978 erhielt er am Emmanuel College in Cambridge ein Forschungsstipendiat in der Aerodynamik bei

Rolls-Royce, das ihm weitere Möglichkeiten zum Herumspielen gab – plötzlich hatte sein Hobby einen praktischen Nutzen. Steve war auch ein Mitglied der Prozessor-Gruppe der Uni, in der viele andere Studenten ebenfalls an Computern bastelten.

„Am Ende hatte ich eine kleine Bastlerkiste zusammengebaut", erinnert er sich. „Sie basierte auf einem 6502-Prozessor und war in einen Baugruppenträger eingebaut. Sie hatte diese kleine Europakarte mit den Maßen 160x100 Millimeter *[eine Leiterplatte, Anm. d. Red.]*, die ich selber mit den Komponenten verkabelte." Steves Gerät hatte eine Speicher- und eine Grafikkarte, und er entwarf es so, dass sich der Prozessor und das Display den Zugriff auf den Speicher teilten.

1978 wurde in Cambridge Acorn gegründet. Steve arbeitete dort zunächst aushilfsweise und ab 1980 als Festangestellter. Das Timing hätte nicht besser sein können, denn die BBC stellte gerade ein ambitioniertes Projekt auf die Beine – und Steve sollte in diesem eine wichtige Rolle spielen. ▶

FAKTEN

VERÖFFENTLICHT: 1. DEZEMBER 1981
PREIS ZUM LAUNCH: 235 BRITISCHE PFUND (HEUTE ETWA 1.100 EURO).
ABMESSUNGEN: 41x34,5x6,5cm
GEWICHT: 3,7kg
PROZESSOR: 2MHz MOS Technology 6502
RAM: 16KB
ROM: 32KB
ON-BOARD-SPRACHE: BASIC

AUFLÖSUNG: 640 x 256 (2 Farben), 320 x 256 (4 Farben) oder 160 x 256 (16 Farben)
FARBEN: 16 colours in total
SOUND: Texas Instruments SN76489, Vierkanal, Mono
ZUGEHÖRIGE MAGAZINE: *BBC Micro User (später: The Micro User), Beebug, Your Computer*

» Steve Furber (Mitte) arbeitet am Proton-Computer (Bild: Chris Turner)

» Der BBC Micro hatte reichlich Ausgänge.

BBC VARIANTEN

Die späteren Modelle des Heimcomputers und ihre Unterschiede

MODELL A

■ Mit einem Preis von 235 Pfund war der BBC Micro für das Jahr 1981 alles andere als billig. Nur reiche Eltern leisteten sich ihn (oder die, die sich von ihm in Schulen überzeugen ließen). Das Modell A hatte einen 6502A-Prozessor, einen Takt von 2MHz, 16KB RAM, die auf 32KB erweitert werden konnten, 32K ROM und Vierkanal-Sound.

MODELL B

■ Im Vergleich zum Modell A wurde Modell B nur leicht verbessert. Die 32 KB RAM konnten nun auf 64 KB aufgestockt werden, außerdem konnte man an Modell B ein 5,25-Disklaufwerk anschließen statt einer Datasette. Das brachte zudem die Möglichkeit, das diskbasierte Betriebssystem CP/M zu verwenden. Modelll B kostete 335 Pfund.

MASTER 128

■ Im Jahr 1986 entwarf Acorn den Nachfolger zum Micro, den BBC Master 128. Mit 128KB RAM im Gepäck und einer höheren Geschwindigkeit (der 6502 wurde durch einen 65SC12 ersetzt) versprach er Abwärtskompatibilität zu seinen Vorgängern, doch sie funktionierte nicht so zuverlässig wie gewünscht. Über dem neuen Ziffernblock der Tastatur befanden sich zwei Modul-Slots.

MASTER COMPACT

■ Der Compact bestand aus zwei Einheiten. Das Motherboard befand sich im Tastaturgehäuse, das aus Gummi und Plastik bestand. Der zweite Teil, auf dem der Monitor stand, beherbergte das Netzteil und ein für die damalige Zeit übliches 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk – Modul-Slots gab es allerdings keine mehr. Der Preis belief sich auf 450 Britische Pfund.

1981 konnte die BBC mehrere TV-Sender, vier nationale Radiostationen sowie mehrere Lokalstudios vorweisen. Doch die Verantwortlichen wollten ihr Angebot erweitern – vor allem Computer hatten es ihnen angetan. Sie bemerkten, dass das allgemeine Interesse an Technologie anwuchs: Kinder gingen in Spielhallen, elektronische Spiele wurden immer beliebter. Selbstbau-Computer dieser Zeit waren der Schrecken eines jeden Vaters. Aus diesem Grund streckte die BBC ihr Fühler nach einem eigenen Computer aus.

Die BBC ging mit folgender Idee auf diverse Firmen: Das neue Gerät sollte im Mittelpunkt einer Reihe von TV-Sendungen stehen, die den Aufstieg der Mikroprozessoren und ihre zunehmende Bedeutung behandelten. Und zwar so praxisnah und spielerisch, dass interessierte Zuschauer das Gesehene reproduzieren würden können. In den Augen der BBC mussten die Beiträge aber auf einem bestimmten Gerät basieren.

„Die BBC hatte genaue Vorstellungen von dem Computer und fragte bei vielen UK-Firmen an, wer ihn bauen wolle", sagt Steve. „Um den Zuschlag wurde hart gekämpft, aber mit den Details bin ich nicht vertraut."

Zu dieser Zeit arbeitete Acorn an einem Gerät namens Proton. Es war der Nachfolger des in Produktion befindlichen Atom-Computers, der sich gut verkaufte und die Nachfrage nach einem Nachfolger aufkommen ließ. Steve erinnert sich: „Wir hatten die Aufgabe, den Proton zu skizzieren, basierend auf einem Dual-Prozessor-Computer, den ich zuvor an der Universität entwickelt hatte. Doch wir bemerkten, dass 16-Bit-Prozessoren aufkamen. Unser Entwurf sah einen Prozessor für die Ein-/Ausgabe vor und einen für generische Schnittstellen. Es war nur aber eine Skizze, wir waren noch nicht auf Schaltplan-Ebene."

Als das BBC Computer Literacy Project (Computer-Kompetenz-Projekt) begann, einen Computer-Hersteller zu suchen, entschied sich Acorn dafür, auf Basis des Protons ein Angebot abzugeben. Bei der Präsentation wollte Acorn die BBC beeindrucken, also musste schnell etwas Vorzeigbares gebaut werden. Neben dem Innenleben sollte auch das Äußere stimmen. Für das Gehäuse war der Designer Alan Boothroy verantwortlich, es wurde in der gleichen Woche wie auch der Prototyp des eigentlichen Computers entworfen. Für Acorn war es wichtig, nicht nur die inneren Werte präsentieren zu können, sondern eine Anmutung des fertigen Geräts. Steve erinnert sich: „Für den BBC-Termin am Freitag wollten wir auf einem Tisch das Gehäuse stehen haben. Und auf einem anderen Tisch sollte eine funktionierende, verkabelte Platine liegen, um ihnen ein arbeitsfähiges Gerät zu demonstrieren."

Am „Innenleben" gingen die Arbeiten zügig voran. „Als erstes machten wir uns an detaillierte Schaltpläne, dann holten wir Ramanuj Banerjee aus dem Computer-Labor der Universität von Cambridge, um die Platine zu verdrahten", fährt Steve fort. „Zu diesem Zeitpunkt mussten wir aber noch Fehler beseitigen, damit alles funktionierte. Was wir freitags zeigten, war nicht die Platine, die es letztendlich in den BBC Micro schaffte, aber sie war nah dran. Sie ähnelte sehr stark meinen Plänen für den Proton."

Innerhalb einer Woche wurde aus dem Design des BBC Micro ein funktionierender Computer – ein großer Erfolg für das Team. Acorn ging tatsächlich als Sieger aus der Ausschreibung hervor: Die Firma sollte den BBC Micro in Absprache mit der BBC bauen und designen. „Ich glaube, sie entschieden sich nicht zuletzt deshalb für Acorn, weil wir so schnell gewesen waren", analysiert Steve. „Sie hatten sich auch mit Firmen unterhalten, die in einem Jahr weniger Fortschritte als wir in einer Woche gemacht hatten." Das äußere Design mit seinen roten Tasten auf der Tastatur, wie es am entscheidenden Tag präsentiert wurde, wurde zum BBC-Markenzeichen. Sie wurden bei vielen Acorn-Produkten mit BBC-Verbindung wiederverwendet.

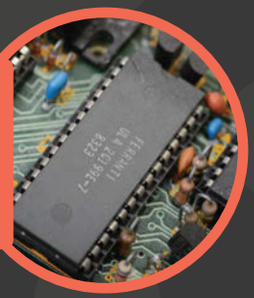
Nachdem der Auftrag in trockenen Tüchern war, kam die Zeit, den Prototypen in ein serienfertigungstaugliches Gerät zu packen. Steves Design entsprach nicht den Startvorgaben der BBC, über die finalen Spezifikationen gab es viele Diskussionen. Doch der Aufwand sollte sich für Acorn mehr als lohnen. Die BBC war überzeugt, infolge der TV-Sendungen 12.000 Geräte zu verkaufen. „Mittlerweile wissen wir, dass diese Schätzung deutlich zu niedrig angesetzt war", sagt Steve. „Niemand sah das sprunghaft steigende Interesse für Computer Anfang der 80er voraus. Aus den 12.000 wurden in fünf

BBC MICRO: SO FUNKTIONIERT ER

Das Innere des BBC Micro hat zwar weniger Wiedererkennungswert als die Tastatur mit ihren roten Tasten, dennoch lohnt sich ein Blick unter die Haube.

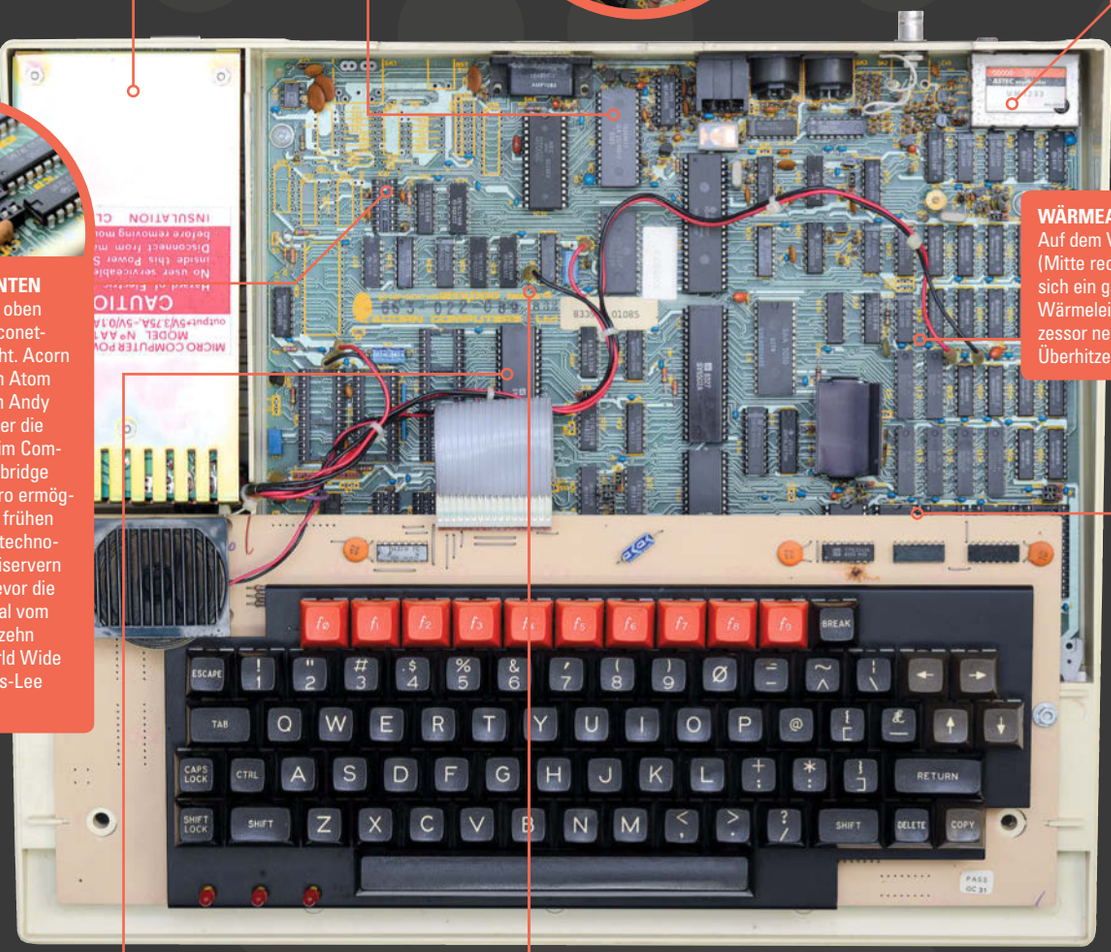
NETZTEIL
In dieser Einstellung lässt sich gut das Schaltnetzteil von Astec erkennen.

PROZESSOR
Der maßgeschneiderte Chip oben in der Mitte ist eine ULA von Ferranti. Der serielle Prozessor kümmert sich um die RS232- und die Kassettenschnittstelle.



TV-ANSCHLUSS
Die silberne ASTEC-Box ist ein UHF-Modulator, der es ermöglicht, den Bildschirmausgang des BBC Micro direkt mit dem Antennenanschluss eines Analog-TVs zu verbinden.

ECONET-KOMPONENTEN
Die freien Chipplätze oben links waren für die Econet-Komponenten gedacht. Acorn hatte Econet auf dem Atom unter der Leitung von Andy Hooper entwickelt, der die Netzwerkforschung im Computer Labor von Cambridge leitete. Der BBC Micro ermöglichte vielen Schulen frühen Zugang zu Netzwerktechnologien inklusive Dateiservern und Email – lange, bevor die meisten das erste Mal vom Internet hörten, und zehn Jahre bevor das World Wide Web von Tim Berners-Lee erschaffen wurde.



WÄRMEABLEITUNG
Auf dem Videoprozessor (Mitte rechts) befindet sich ein großes schwarzes Wärmeleitblech. Der Prozessor neigte nämlich zum Überhitzen...

SPRACHCHIP-ANSCHLÜSSE
Auf den zwei großen Steckplätzen in der Mitte links liegen die Sprachchips, auf deren vorinstalliertem Sprachsynthese-System sich die Stimme des Nachrichtensprechers Kenneth Kendall befindet.

HERSTELLER
Dieser Sticker zeigt, dass der BBC Micro bei einer Firma namens ICL zusammengebaut wurde. Sie war der Hauptlieferant für Großcomputer in England und wurde in den Neunzigern von Fujitsu aufgekauft.

ROM-STECKPLÄTZE
Die fünf Steckplätze unten rechts sind für die ROMs. Zusätzlich zum BBC MOS und BASIC ROM hat das Gerät auch ein DFS-ROM (Disk Filing System).

STEVE **FURBER ÜBER** DAVID **BRABEN**

» **[BBC Micro] *Elite* ist das wohl bekannteste Spiel für den BBC Micro.**

■ Der vermutlich bekannteste Entwickler für den BBC Micro ist David Braben – sein Paradespiel *Elite*, das er mit Ian Bell entwickelte, hat die Spielekultur nachhaltig geprägt. Trotzdem trafen sich Steve Furber und David Braben nicht häufig, vor dem Launch des Spiels kannten sie sich gar nicht.

„Wir waren vorher garantiert mal gemeinsam in einem Raum, das erste Mal bewusst wahrgenommen habe ich ihn aber erst mit dem Release von *Elite* auf dem BBC Micro. Es war das spektakulärste Spiel, das wir jemals gesehen hatten."

Das Weltraumhandelsspiel – für viele das beste Stück interaktiver Unterhaltung überhaupt – ist aber nicht Steves Lieblingstitel auf dem BBC Micro. „Da ich zuvor in der Aerodynamik gearbeitet habe, ist eigentlich *Aviator* [von Geoff Crammond] mein Favorit. Als Junge war ich immer sehr an Flugzeugen interessiert, und *Aviator* gab mir die Möglichkeit, mein eigenes Flugzeug auf dem BBC Micro zu steuern. Für mich war es die Initialzündung, weshalb ich mit dem Spielen auf Computern anfing."

Jahren 1,5 Millionen." Der Erfolg sollte sich allerdings auf das Vereinigte Königreich beschränken: Weder in Deutschland noch anderen Ländern erlangte der BBC Micro jemals eine Bedeutung, die der in England auch nur annähernd glich."

Zunächst mussten sie aus dem Prototyp-Status herauskommen. „Der Prototyp stand ungefähr im April 1981... und veröffentlicht wurde der Computer weniger als ein Jahr später", blickt Steve zurück. „Wir entschieden uns, die Anzahl der Chips zu reduzieren, indem wir die ULA *[Uncommited Logic Array]* auf mehrere Arten verwendeten. Wir erstellten die Video-ULA, die den 16MHz-Takt in geringere Frequenzen aufteilte, damit andere Platinen darauf zugreifen konnten. Den Display-Speicher nutzten wir für die Umwandlung in ein RGB-Signal."

Die ULA war ein Produkt der Firma Ferranti, das es Steve und Kollegen erlaubte, mehrere Logikgatter so zu konfigurieren, dass sie eine maßgeschneiderte Funktion auf einem Chip übernehmen konnten. Dadurch konnten im Laufe der Entwicklung des BBC Micro, nach Steves Angaben, zwischen zehn und 20 Chips eingespart werden. Am Ende befanden sich noch 102 Chips auf der Platine. Steve schwelgt in Erinnerungen: „Wir steckten viel Arbeit in das Aufräumen der Schaltbilder, in das Einbauen der Leiterplatten und der ULA, und natürlich in das Schreiben der Software. Das war mindestens genauso zeitaufwendig wie das Bereitstellen der Hardware, meinem eigentlichen Aufgabenbereich."

Sophie Wilson und Paul Bond, der die Entwicklung des Betriebssystem leitete, kümmerten sich derweil um das zugehörige BBC BASIC. „Ein ganzer Haufen Leute waren damit beschäftigt, den Computer bis Januar fertig zu kriegen, wobei ‚fertig' ein dehnbarer Begriff ist", schmunzelt Steve. Was er damit meint:

Die ersten Geräte wurden mit schlechten Netzteilen ausgeliefert und liefen heiß. Es waren lineare Netzteile, die schnell durch sicherere Schaltnetzteile ersetzt wurden. Doch auch die brachten ein Problem mit sich, zumindest für heutige Retro-Liebhaber: Die Elektrolytkondensatoren in den Schaltnetzteilen trocknen mit der Zeit aus und müssen ersetzt werden. Danach halten sie wieder 30 Jahre.

Während Acorn mit der Entwicklung und Produktion des BBC Micro beschäftigt war, schaute ihnen die BBC genau auf die Finger: „Die BBC überwachte alles – jedes Detail musste von ihr abgesegnet werden", bestätigt Steve. „Sie waren wirklich stark involviert. Ihr Name auf dem Gerät war nicht nur eine Marke, er stand auch für den umfangreichen Einfluss, den sie auf die Technik genommen hatten."

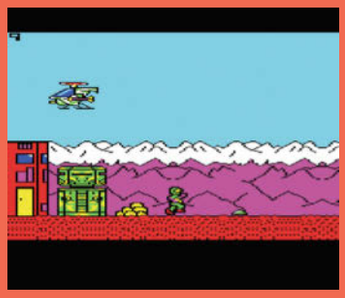
Viele Sorgen bereitete die Vorgabe, die Kosten niedrig zu halten und gleichzeitig keine Kompromisse bei Qualität und Haltbarkeit einzugehen. „Die Erkenntnis, dass sich der BBC Micro ideal für Schulen eignete, kam erst ein wenig später, als er bereits auf dem Markt war", verrät Steve. „Einer der Kritikpunkte lautete, er wäre etwas zu teuer. Doch wir wollten einen guten, robusten, qualitativ hochwertigen Computer, und das machte ihn teuer. Auf der robusten Tastatur des BBC Micro konnte man ziemlich rumhämmern, aber stabile Tasten waren damals einfach nicht billig zu haben."

In der Tat war das Gerät für damalige Verhältnisse teuer: Seine damals 235 Pfund Verkaufspreise entsprechen heute, mit damaligem Pfund-DM-Kurs umgerechnet, inflationsbereinigt und in Euro übertragen, mehr als 1.100 Euro.

Den Worten Steve Furbers nach wollte die BBC sogar noch einen Schritt weiter gehen: Sie wollte die Option auf den zweiten Prozessor erhalten und in der Lage sein, später ein Diskettenlaufwerk zu ergänzen – auch wenn diese damals noch extrem teuer waren. „Noch vor den Zeiten des Internets wollten sie einen Prestel-Empfänger einbauen." Prestel hieß ein altes System, mit dem das analoge Fernsehsignal um digitale Informationen erweitert wurde. Die BBC wollte also ungenutzte Bildzeilen ihres Fernsehsignals nutzen, um darüber quasi nebenher auch Software „auszustrahlen".

EXKLUSIV-TITEL

Wenn ihr euch einen Micro kauft, besorgt euch diese Spiele.



STRYKER'S RUN

■ Dieser farbenfrohe Seitwärtsscroller von Chris Roberts und Philip Mellor wurde auf dem BBC Micro und BBC Master veröffentlicht. Er gehörte zu einer fruchtbaren Spieleoffensive von Superior Software und war einer ihrer größten Hits. Ihr befindet euch mit Commander John Stryker auf einer Mission zur Übergabe lebenswichtiger Informationen.

MAGIC MUSHROOMS

■ Dieser Plattformer mit neun Levels in Einzelbildschirmen war nicht ganz so berauschend, wie es sein Name vermuten lässt. Doch es war ein guter Klon von *Manic Miner* mit einem hohen Schwierigkeitsgrad – häufig passte das Timing bei Sprüngen nicht, und auch bewegliche Plattformen nervten. Beim Erklimmen der immer gleichen Leitern sammelte man viele Pilze.

FELIX MEETS THE EVIL WEEVILS

■ Der letzte Teil der *Felix*-Trilogie war ein gewöhnliches Hüpfspiel mit obligatorischen Sammelgegenständen. Der Held des Spiels musste sich damit abfinden, dass sich einige Evil Weevils nicht nur in der Fabrik eingenistet hatten, sondern auch auf seinen Tod aus waren. Ursprünglich sollte es *Felix meets the Weevils* heißen.

» Über Ports konnten viele Peripheriegeräte wie Drucker angeschlossen werden.

» Die süße Eule wurde zum Markenzeichen.

Benötigt wurde eine Box, die zusätzlich gekauft werden musste. Der Kommentar von Steve Furber: „Der BBC Micro war nicht billig, aber man konnte sich quasi kostenlos Programme aus dem Äther ziehen damit."

Der BBC Micro war auch deshalb so nützlich, weil es viele Zusatzgeräte für ihn gab, also Joysticks, Drucker und so weiter. „Wenn man alle erhältliche Peripherie an den Micro anschloss, war damit fast der ganze Tisch zugestellt, und ins Geld ging das auch", grinst Steve.

Die Verkaufszahlen gaben der Strategie der BBC Recht, und auch sonst war das Interesse riesig. Steve erinnert sich an ein Seminar, das er 1982 an der Institution for Electrical Engineers in London leiten sollte: „Dort wurden oft Seminare mit 200 bis 300 Teilnehmern abgehalten. Bei unserem Seminar aber kamen die Leute sogar von Birmingham angefahren. Zwei Drittel der Angereisten mussten aus Sicherheitsgründen wieder nach Hause geschickt werden – sie passten nicht mehr in den Raum!"

Heutzutage ist Großbritannien längst nicht mehr für seine Computerhersteller bekannt. Doch nach Ansicht von Steve Furber hat es immer noch einen großen Einfluss auf die weltweite Computerindustrie. Denn eine der Technologien, die sich aus Acorns BBC-Micro-Projekten ableiteten, war der ARM-Prozessor. Und dessen moderne Versionen treiben heute etwa 75 Prozent aller mit dem Internet verbundenen Geräte an.

Steve unterstreicht die Bedeutung von ARM: „Letztes Jahr wurden mehr ARM-Prozessoren ausgeliefert als Intel-CPUs in 45 Jahren. Außerdem spielt Cambridge Silicon Radio eine wichtige Rolle bei Bluetooth, und es gibt mehrere britische Firmen, die noch einen großen Einfluss in der Branche haben."

»Auf der robusten Tastatur des BBC Micro konnte man ziemlich rumhämmern.«
STEVE FURBER

Steve ist auch voll des Lobes für den Minicomputer Raspberry Pi, der mit Unterstützung von David Braben Wirklichkeit wurde. Dass Braben Co-Autor eines der bekanntesten Computerspiele überhaupt ist, *Elite*, und dass dieses ursprünglich für den BBC Micro entwickelt wurde, ist ein schöner Zufall.

Wie damals der BBC Micro sei auch der Pi sehr gut zum Einsatz an Schulen geeignet. Steve ist nämlich überzeugt, dass das Aufkommen grafischer Oberflächen eine unangenehme Konsequenz hatte: Dadurch sei es Kindern erschwert worden, spielerisch das Programmieren zu erlernen: „Computer werden von den meisten zur Arbeit genutzt, und da soll man sich nicht mit Programmierarbeiten die Finger schmutzig machen müssen", entwirft er eine kühne Theorie. „Den BBC Micro hat man eingeschaltet und befand sich sofort in der Programmierumgebung wieder. Ich treffe immer noch Leute, die mir sagen, dass das Herumprogrammieren auf dem ‚Beeb' ihre berufliche Karriere massiv beeinflusst hat. Heutzutage jedoch werden viel zu viele Leute, die sich für das Programmieren interessieren könnten, von PowerPoint und anderen Anwendungen davon abgehalten."

Zurück zur erstaunlichen Erfolgsgeschichte des BBC Micro: Am Ende waren nicht weniger als neun unterschiedliche Computermodelle unter der BBC-Marke entwickelt und verkauft worden. „BBC Micro" ist für den Retro-Freunde der Oberbegriff für die Modelle A, B, B+64, B+128 sowie den Nachfolgern Master 128 und Master Compact. Auch die drei ersten Modelle von Acorns nächstem großen Homecomputer, dem Archimedes, erschienen noch mit BBC-Logo: A305, A310 und A3000.

Zum Schluss fasst Steve seine Erinnerungen noch einmal zusammen: „Es waren wirklich aufregende Zeiten! Zum ersten Mal in der Geschichte war es möglich, im Prinzip jedem, der es wollte, einen Computer in die Hand zu drücken. Es war großartig, an dieser Umwälzung beteiligt zu sein."

BEYOND INFINITY – CUTE TO KILL

■ Trotz seines brillianten Soundtracks kam das Spiel wie ein Spectrum-Titel rüber. Die monochrome Grafik wurde dem BBC Micro nicht wirklich gerecht, auch wenn sie gut gezeichnet war. Lasst ihr euch aber auf diese Mischung aus Shoot-em-up und Hüpfspiel ein, werdet ihr herausfinden, dass sie Spaß macht.

COSMIC CAMOUFLAGE

■ Auch wenn es nur ein Klon von *Asteroids* ist, ist der *Meteors*-Nachfolger *Cosmic Camouflage* ein Beispiel für einen guten Acornsoft-Titel. Wenn die Munition eures roten Schiffs in die gelben Felsen hämmert, werden eure Ohren durchlöchert. Es war Teil einer Sammlung, der auch *Play it again Sam 4*, *Frak!*, *Spellbinder* und *Grand Prix Construction Set* angehörten.

GALAFORCE

■ In diesem Arcadespiel von Kevin Edwards – veröffentlicht von Superior Software – wurdet ihr direkt in die Action geworfen. Während ihr wie verrückt auf die Gegner feuertet, schlingerte euer Schiff nach links und rechts. Vor jeder neuen Gegnerwelle voller pinker und grüner Fieslinge gab es immer eine kurze Verschnaufpause.

DUNJUNZ

■ *Dunjunz* von Bug Byte ist ein *Gauntlet*-Klon mit erstaunlicher Tiefe. Bis zu vier Spieler begaben sich mit einem Waldläufer, einem Zauberer, einem Barbaren und einem Krieger auf die Suche nach einem Kelch. Jeder Charakter hatte Eigenarten und einen Nutzen, weshalb das Spielprinzip mehr als Button-mashing zu bieten hatte – ein e große Leistung des Programmierers Julian Avis.

Veröffentlicht: 1982

Preis bei VÖ: 400 DM (16 KB), 530 DM (48 KB)

Aktueller Preis: 200 Euro

Magazine: Crash, Your Sinclair, Sinclair User, Sinclair Programs, Sinclair Answers, ZX Computing (alle UK)

Darum war der Spectrum klasse: Obwohl der Computer in England sehr weit verbreitet war, fühlte man sich als Besitzer dennoch wie in einem elitären Club. Nur „Mitglieder" wussten es zu schätzen, nach zehn Minuten Ladezeit endlich Spiele wie *The Hobbit* auf dem Bildschirm zu sehen...

sinclair ZX Spectrum

DER SINCLAIR SPECTRUM WAR KLEIN UND UNAUFFÄLLIG, TROTZDEM EROBERTE ER IN GROSSBRITANNIEN DEN COMPUTERMARKT DER 80ER UND WAR EINE GANZE DEKADE LANG RENTABEL. IN DIESER ZEIT BAUTE SICH EINE STATTLICHE FANSZENE UM DAS GERÄT AUF, DIE AUCH HEUTE NOCH EXISTIERT. **RETRO GAMER** WIRFT EINEN BLICK ZURÜCK AUF DEN KLEINEN COMPUTER, DER GROSSES VOLLBRACHTE.

Nachdem sich Sir Clive Sinclair bereits in der Elektronikbranche mit allem möglichen wie Taschenrechnern und kleinen Fernsehgeräten einen Namen gemacht hatte, richtete der Unternehmer sein Augenmerk Ende der 70er auf den Computermarkt. 1978 veröffentlichte er den MK14 als Bausatz; es war kaum mehr als ein programmierbarer Taschenrechner. Trotzdem gingen mehr als 50.000 Einheiten über die Ladentheke, was Sir Clive davon überzeugte, dass es auch auf dem Hobbymarkt eine Nachfrage für Computer gab.

Anfang der 80er brachte Sinclair den ZX80, einen winzigen Heimcomputer mit berührungsempfindlicher Folientastatur und nur 1 KB Speicher heraus. Auch dieses Gerät erschien als Bausatz, 79 Pfund wurden in UK hierfür fällig. Für 20 Pfund mehr wurde zusätzlich eine bereits vorgefertigte Variante angeboten, um damit auch die Kunden zu erreichen, die im Umgang mit Lötkolben und Co. nicht bewandert genug waren. Es war aber vor allem der Nachfolger des ZX80, der ZX81, der den Run auf Heimcomputer in UK eröffnete. Die Bausatz-Version kostete zur Veröffentlichung im März 1981 49 Pfund, das fertige Modell 69 Pfund. In Deutschland dauerte es bis Jahresende, bis der ZX81, zunächst ausschließlich per Versand, für 398 DM angeboten wurde. Alleine in den ersten zwölf Monaten konnten mehr als 400.000 Exemplare abgesetzt werden – Sinclair bot Interessenten einen enorm günstigen Einstieg in die Welt der Heimcomputer.

Sir Clive lehnte sich allerdings nicht zurück und und betrachtete vergnügt seine Kontoauszüge. Die Branche, in die er gerade eingestiegen war, war im Aufwind, und das lockte Konkurrenz an. Die Kosten für den Speicher und weitere Komponenten fielen immer weiter, sodass auch andere Hersteller den bis hierhin den Sinclair-dominierten Computer-Einstiegsbereich bedienen konnten. Zu allem Übel schloss Acorn einen lukrativen Vertrag mit der BBC, in Zukunft würden ihre Computer in den Klassenzimmern ganz Englands vorzufinden sein. Sir Clive musste reagieren.

In der Folge begann Sinclair die Planungen am ZX82 und ZX83. Ersterer sollte unter anderem Sound und farbige Grafik bieten, letzterer Businesskunden adresssieren. Das Schicksal bedachte die Geräte extrem unterschiedlich: Der ZX82 wurde in ZX Spectrum umbenannt und wurde zum bestverkauften Computer in

DIE TECHNIK

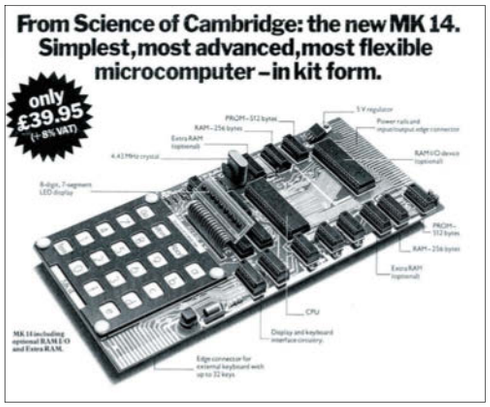
Der ZX Spectrum wurde von einem Zilog-Z80A-Prozessor mit 3,54 MHz angetrieben. Erhältlich war das Gerät in Varianten mit 16 KB und 48 KB Speicher, zusätzlich befand sich Sinclair BASIC auf einem 16-KB-ROM. Die Bildausgabe stellte 24 Zeilen Text mit 32 Buchstabenpositionen dar, bei einer hohen Auflösung von 192 x 256 Pixeln. Allerdings gab es nur wenige externe Schnittstellen: TV-Ausgang, Kopfhörer- und Mikro-Anschluss (für einen Kassettenrekorder als Datenspeicher). Über einem 28-Pin-Port konnten zudem Joysticks, Drucker und das Sinclair-eigene Microdrive verbunden werden.

Die Hardware des Spectrum entwarf Richard Altwasser von Sinclair, der zuvor auch schon bei der Entwicklung des ZX81 geholfen hatte. Der ROM-Code wurde fast im Alleingang von Steve Vickers von Nine Tiles Information Handling Ltd geschrieben, während Sinclair-Designer Rick Dickinson für das Gehäuse und die berüchtigte Tastatur verantwortlich war.

» **Steve Vickers von Nine Tiles (links) und Sinclairs Richard Altwasser.**

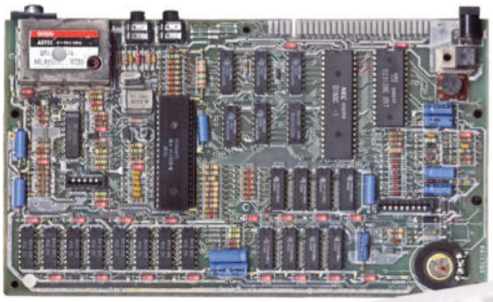
sinclair

ZX Spectrum



» Der MK14 war Sir Clives erster Heimcomputer und ist heute ein begehrtes Sammlerstück.

» Die erste Spectrum-Anzeige konzentrierte sich auf die inneren Werte des Computers.



» Der Spectrum war eine ziemlich einfache Maschine ohne eigenen Grafikchip oder große Erweiterungsoptionen.

» Den größten Erfolg feierte der Spectrum in UK, wo er zum bestverkauften Heimcomputer wurde.

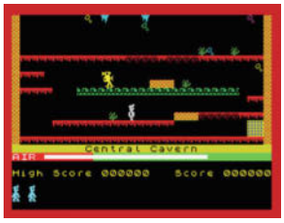
Großbritannien. Der ZX83 kam 1984 als Sinclair QL (für „Quantum Leap") auf den Markt und wurde zum Flop. Der QL ist heute nicht viel mehr als eine Fußnote in der Geschichte Sinclairs, sein Misserfolg wurde firmenintern nur noch vom Sinclair C5, einem skurrilen Elektro-Dreirad, übertroffen.

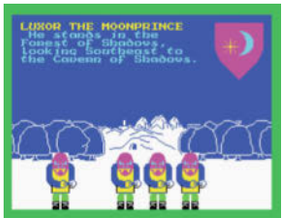
FEATURE-MASSEN ZUM KLEINEN PREIS

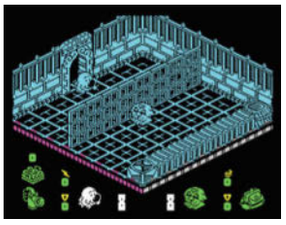
Die Veröffentlichung des Spectrum wurde medienwirksam auf der Earls Court Computer Show im April 1982 verkündet. Kurz darauf tauchte eine Anzeige für das Gerät in Computermagazinen auf, die typisch für Sinclair war: Statt schönem Design prankten Textmassen darauf, die sämtliche neue Funktionen der Hardware aufzählten. Ganz oben auf der Liste stand der hochauflösende Farbmodus. Während ZX80 und ZX81 ihr Bild nur monochrom ausgaben, wurde der Spectrum seinem Namen ansatzweise gerecht und beherrschte sieben Farben plus Schwarz. Auch konnte der neue Heimcomputer über einen integrierten Lautsprecher eingeschränkt Sound abspielen. Wie die Anzeige verriet, war auch die aus einer Gummimatte bestehende Tastatur des ZX81 gegen ein (angeblich!) richtiges Keyboard ausgetauscht. Der Speicher war satte 16 KB groß, sogar ein Upgrade auf 48 GB war möglich.

Doch war es bei diesen Komponenten überhaupt noch möglich, ein ordentliches Gerät günstig anzubieten? Die Antwort lautet ja. Das 16K-Modell ging für 125 Pfund, die 48K-Version für 175 über den Ladentisch. Gerade im Vergleich zur Konkurrenz war der Preis sensationell. Commodore verlangte für den C64 299 Pfund, der BBC Modell B schlug mit 399 Pfund zu Buche. Auch in Deutschland waren die Preisunterschiede riesig. Hier standen 400 DM beziehungsweise 530 DM für die Spectrum-Modelle sage und schreibe 1495 DM beim C64 gegenüber. Das hielt bekanntermaßen aber hierzulande kaum einen User davon ab, zum Commodore zu greifen. Obwohl ZX81 und Spectrum in den hiesigen Kaufhäusern standen (neben Noch exotischeren Exoten wie dem Dragon 32), blieben die Sinclair-Geräte Außenseiter.

In England aber schien die Preisstrategie ein weiteres Mal aufzugehen. Allerdings klang das Angebot für den Spectrum in der Werbung zu gut, um wahr zu sein – irgendwo musste es doch einen Haken geben! Doch bevor man das Gerät selbst ausprobieren konnte, musste man erst mal eine Hürde nehmen: die der berüchtigten, unzuverlässigen Versandabteilung von Sinclair. Bis zu 28 Tage Lieferfrist beanspruchte der Hersteller, in er Realität wurden daraus aber gerne auch bis zu vier Monate. Der Grund waren Produktionsprobleme: In der zweiten Hälfte 1982 konnte Sinclair Berichten zufolge monatlich nur 20.000 Geräte und so die viel höhere Nachfrage nicht ansatzweise bedienen. Hinzu kam, dass von dieser Zahl auch noch große Mengen in die USA und in den Rest Europas geliefert wurden. Erst Anfang 1983 entspannte sich die Lage ein wenig, der Spectrum konnte nun auch im Einzelhandel, etwa bei WHSmiths, gekauft werden.







» **Für den Spectrum kamen tolle Spiele wie *Manic Miner, Ant Attack, Lords of Midnight* und *Head over Heels*.**

WERBUNG UND WIRKLICHKEIT

Die bereits erwähnte Anzeige bewarb den Spectrum als „starken professionellen Computer", doch in einigen Punkten war er seinen simpleren Vorgängern sehr ähnlich. Vermutlich lag dies am Wunsch von Sir Clive, die Produktion zu beschleunigen und die Kosten gering zu halten.

Auf den ersten Blick schien der Spectrum ein kompaktes Computerwunder zu sein: Er war nur 23 Zentimeter breit, 14 Zentimeter tief und 3 Zentimeter dick. Doch die erste Enttäuschung kam schnell: Die angeblich vollwertige Tastaur war in Wahrheit aus Gummitasten, umrahmt vom schwarzen Gehäuse. Um genau zu sein, bestand sie aus einer einzigen Gummimatte, wobei beim Drücken einer Taste ein Kontakt unterhalb dieser Matte hergestellt wurde. Wohlgemerkt: Im Vergleich zum berührungssensitiven Keyboard des ZX81 war es ein merklicher Fortschritt. Nur eben keine richtige Tastatur, wie sie übrigens der „Bruder" QL bot.

Das Tastenlayout entsprach fast komplett dem des ZX80. Im Vergleich zu den 60 bis 70 Tasten typischer Schreibmaschinen-Layouts waren es nur 40. Um in dem überarbeiteten Sinclair BASIC einen kompletten Begriff einzugeben, musste lediglich eine Taste gedrückt werden – wobei auf jeder fünf Befehle lagen, abhängig davon, mit welcher Shift-Taste sie kombiniert wurde. Diese Eingabemethode machte Einsteigern das Leben unnötig schwer und zwang Profis viele Einschränkungen auf. Zu allem Überdruss führte der Spectrum neue BASIC-Befehle ein, sodass nun 193 Kommandos bereitstanden. Da wäre es oft schneller gewesen, einen Befehl manuell einzugeben, anstatt die richtige Abfolge von Tasten abzuspulen. Die erwähnte Anzeige nannte die Fingerverrenkung übrigens „One Touch"-Eingabe.

Ausgerechnet bei den Farben aber verkaufte das Marketing den Spectrum unter Wert: Bis auf Schwarz ließ sich jede der übrigen Basisfarben in zwei Helligkeitsstufen darstellen, was eine Gesamtzahl von 16 ergab. In Verbindung mit der hohen Auflösung von 256 x 192 konnte es der Spectrum ohne weiteres mit doppelt so teuren Computern aufnehmen. Einen Nachteil gab es jedoch: Um Speicher zu sparen, war der Screen in 8 mal 8 Pixel große Blöcke eingeteilt, die jeweils nur eine Vordergrund- und eine Hintergrundfarbe abbilden konnten. Bewegte sich ein einfarbiges Sprite über eine andere Farbe, nahm er solange diese an. Dieser unerwünschte Effekt mit dem Namen „Color Clash" war eine Spectrum-Eigenheit und sorgte bei Besitzern von C64 und Schneider CPC für Schadenfreude.

Anstatt den Sound über den Fernseher auszugeben, griff der Spectrum auf einen kleinen internen Lautsprecher zurück. Der piepste in vorgegebener Lautstärke bemitleidenswert vor sich hin, nur die Tonhöhe und -länge ließ sich ändern. Dummerweise war das Piepen in den ersten Auslieferungen viel zu leise, erst bei späteren Modellen war es besser zu hören. Äußerst ungünstig war auch, dass der Lautsprecher für die Dauer der Soundausgabe den Prozessor blockierte. In Anbetracht dieser Umstände erscheint es umso erstaunlicher, dass es Programmierer trotzdem schafften, ihre Spiele mit Soundeffekten und sogar Musik auszustatten. Musiker wie Martin Galway und Tim Follin entwickelten sogar Routinen, die weitere Soundkanäle simulierten. Einige Programmierer entlockten dem Lautsprecher sogar (simple) Sprachsamples.

DIE SPIELEMASCHINE

Allen technischen Nachteilen zum Trotz brachten Dritthersteller in Windeseile ein riesiges Software-Angebot auf den Spectrum. Vor allem Spiele waren populär, inoffizielle Klone von Automaten wie *Space Invaders*, *Pac Man* und *Breakout* überfluteten den Markt. Studios, die vorher schon den ZX81 unterstützt hatten, wechselten aufgrund der Farbgrafik, dem bis zu 48 KB großen Speicher und der rapide wachsenden Nutzerbasis auf das neue Gerät.

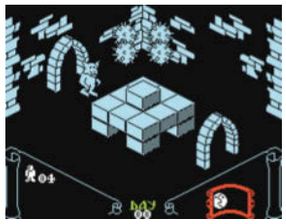
Bug-Byte, Mikro-Gen, Quicksilva, Imagine, Ocean und Dutzende andere Entwickler machten sich in diesen frühen Jahren einen Namen. Ashby Computer and Graphics Ltd, damals vor allem als Ultimate Play the Game und heute als Rare bekannt, stach allerdings aus der Masse heraus. Sie brachten gleich einen ganzen Stapel toller Spectrum-Spiele auf den Markt. Schon ihre ersten vier Veröffentlichungen (*Jetpac*, *Pssst*, *Cookie* und *Tranz Am*) wurden zu Bestsellern, von denen andere Entwickler nur träumen konnten – obwohl sie alle auf dem 16-KB-Standardgerät liefen. Die 48-KB-Spiele von Ultimate fielen nochmals eine Nummer größer und besser aus. Titel wie *Atic Atac*, *Sabre Wulf* und *Knight Lore* versetzten Fans und Spielepresse in Staunen. Auch andere Programmierer sorgten zuerst auf dem Spectrum für Aufsehen, bevor sie die Spiele auf andere Geräte portierten. Dazu zählen etwa Matthew Smith's *Manic Miner*, Sandy White's *Ant Attack*, Mike Singleton's *Lords of the Midnight* und Jon Ritman's *Head over Heels*. Der Spectrum war die Geburtsklinik für viele gute Spiele.

Dieser stetig wachsende Spielekatalog war hauptverantwortlich dafür, dass die Verkäufe des Spectrum im Vereinigten Königreich durch die Decke schnellten. Im Weihnachtsgeschäft des Jahres 1983 verkauften sich dort mehr als 50.000 Einheiten im Monat. Als die Bauteile des Spectrum günstiger wurden, senkte Sinclair den Verkaufspreis für das 16-KB-Einstiegsmodell auf psychologisch verlockende 99 Pfund, für die 48-KB-Variante auf 129 Pfund.

Im Oktober 1984 veröffentlichte Sinclair den Spectrum+. Anstatt die Hardware aber wie von den Fans erhofft aufzumotzen, bot er als Verbesserung nur die echte Tastatur des QL. Selbst der Launch des lange erwarteten Spectrum 128 enttäuschte, handelte es sich im Kern doch um einen Spectrum+ mit 128K Speicher, Drei-Kanal-Soundchip und aktualisiertem Sinclair BASIC. Vermutlich hatte Sinclair seinen Fokus zu diesem Zeitpunkt längst auf das verhängnisvolle C5-Projekt verschoben.

Im Sommer 1986 übernahm Konkurrent Amstrad die Computerabteilung von Sinclair, der fortan seine CPC-Palette mit Spectrum-basierten Geräten erweiterte. Die Amstrad-Modelle +2 und +3 wurden als Spielegeräte beworben und zogen neue Käufer an – auf einen wahren Nachfolger zum Spectrum warteten Fans aber vergeblich. Wer weiß: Hätte sich Clive Sinclair darauf konzentriert, die Konkurrenz wie in den frühen 80ern vor allem auf preislicher Ebene anzugehen, hätte er vielleicht einen 16-Bit-Computer bringen können, der Commodore Amiga und Atari ST das Leben schwer gemacht hätte.

» **Sir Clive Sinclair beim Launch des QL 1984.**

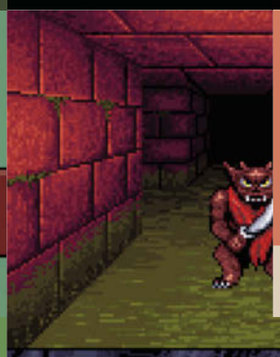


DIE WUNDERVOLLE WELT DES SPECTRUM

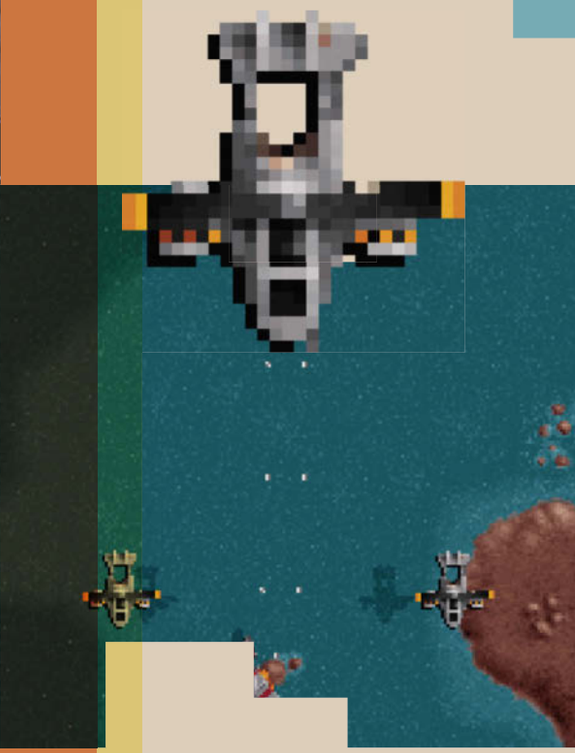
Spectrum-Fans können sich glücklich schätzen, denn eine der besten Retro-Seiten im Internet widmet sich voll und ganz ihrem Hobby. Auf *www.worldofspectrum.org* finden sie englischsprachige Informationen zu weit mehr als 10.000 Spielen inklusive Screenshots, Links zu Reviews und in nicht wenigen Fällen auch downloadbaren ROMs, die über Emulatoren lauffähig sind. Webmaster Martijn van der Heide hat sich in den entsprechenden Fällen die Erlaubnis der Publisher eingeholt beziehungsweise entfernt diese auch wieder, wenn es von den Rechteinhabern gewünscht wird.

Auch wenn World of Spectrum seit längerem nicht mehr mit neuen Inhalten bedacht wurde, lohnt sich der Besuch der Site: Neben Infos zu den Spielen gibt es auch eine Sektion zu Spectrum-Software, eine Auflistung zahlreicher Emulatoren und vieles mehr. Auch das Forum wird immer noch stark frequentiert.

AND WILL STRIKE AT ANY
UNITY. NOT EVEN THE EARTH
ROM THEIR DEPREDATIONS!



YOU CAN'T GO THAT WAY.
YOU CAN'T GO THAT WAY.
SHORT SWORD TAKEN.



Disasters
Windows
Jun 1982 <DEMOCITY> $966,959

IDLE
FUEL
JUMP-O
MASTER

SCHWERPUNKT DOS-Spiele

Seit 1981 schlug das Herz in zunehmend vielen Spiele-PCs im Takt von MS-DOS – bis es Ende der 90er von Windows 95 ersetzt wurde. Dieser langsame Übergang bedeutete, dass MS-DOS nicht wie viele andere Retro-Plattformen relativ abrupt ausstarb, sondern weiter genutzt wurde und auch heute noch in Emulatoren-Form verbreitet ist. **Retro Gamer** macht euch zum DOS-Spiele-Kenner.

Der MS-DOS-Spiele-PC bekommt nicht immer die Anerkennung als wichtige Retro-Plattform, die er eigentlich verdient. Erstens fehlt das traurige, Nostalgie erzeugende Ende: In den letzten Jahren der DOS-Ära spielten die PC-Gamer einfach parallel unter MS-DOS und Windows. Zweitens waren PCs nicht hübsch oder cool, sondern sahen aus wie beige Büromaschinen, das „Liebgewinnen" fiel da schwer. Drittens hatte der MS-DOS-PC kein klares Image, wie es etwa der Commodore 64 („Brotkasten") hatte: Es gab einfach zu viele PC-Modelle von zu vielen Herstellern. Viertens führte die Abwärtskompatibilität dazu, dass ein Altcomputer entweder ausgeschlachtet oder weggeworfen wurde – aus den Augen, aus dem Sinn. Trotzdem rufen bei altgedienten PC-Spielern klassische MS-DOS-Spiele genau dieselben Retro-Gefühle hervor als Uralt-Videospiele bei Konsoleros.

Und das ist kein Wunder, denn MS-DOS ist eines der interessantesten Formate überhaupt für den Retrospieler. Die Spiele haben eine ganz eigene Anmutung, und es gibt buchstäblich Tausende von ihnen, und viele sind es immer noch wert, erneut ausprobiert zu werden. MS-DOS war außerordentlich langlebig, wenn man es mit anderen Retro-Plattformen vergleicht. Im Prinzip handelt es sich um zwei oder drei Plattformen in einer! Wir gehen zurück zu den Anfängen der (außerhalb der PC-Spiele-Hochburg Deutschland) oft verkannten Retro-Plattform.

Ein wenig Geschichte

Bis zum Anfang der 80er hatten die meisten Privatleute keinen Computer, sondern maximal eine Spielkonsole, die natürlich auch ein verkappter Computer war. Richtige Computer aber waren riesengroß und teuer, sie standen in den großen, klimatisierten Räumen von Banken oder Universitäten. Das begann sich zu ändern, als Firmen wie Commodore und Apple erkannten, dass auch normale Leute Computer nutzen wollten, im Büro oder zuhause. Diesen Trend nahmen auch die Graubärte von IBM wahr, und die Entscheidung reifte, dass auch die International Business Machines einen eigenen „persönlichen Computer" herstellen würde. Innerhalb von nur einem Jahr wurde der Plan Wirklichkeit – eine große Leistung! Und das nicht nur im Konkurrenzvergleich, sondern insbesondere bei einem zumeist behäbigen Riesenkonzern wie IBM. Der Trick dahinter: Die Ingenieure hatten keine eigenen Bauteile designt und hergestellt, sondern sich im Wesentlichen bei dem bedient, was man im Laden kaufen konnte. Diese Entscheidung würde noch Nachwirkungen haben für IBM…

Der IBM PC wurde 1981 veröffentlicht. Er kostete inklusive Monitor ein paar Tausend D-Mark, was teurer war als die meisten Konkurrenz-Homecomputer – der C64 etwa lag bei rund 650 D-Mark, allerdings ohne Monitor und (sündteures) Diskettenlaufwerk. Auf jeden Fall war der IBM PC massiv günstiger als die riesigen Mainframes, die bislang IBMs Kerngeschäft ausgemacht hatten. Das Basismodel hatte 64 Kilobyte RAM, eine 4,77-MHz-CPU und ein Floppy-Laufwerk. Als Betriebssystem diente Microsoft DOS; Befehle mussten hier per Kommandozeile eingegeben werden. Mausgesteuerte Betriebssysteme wie die von Commodore Amiga oder Apple Macintosh lagen noch in der Zukunft. Im Jahr 1982 musste sich also die Chefetage von IBM relativ sicher gefühlt haben:

DIE GEFÜRCHTETE BEFEHLSZEILE

PCs waren Nachzügler in die Welt der Maus-kontrollierten Bedienungsoberflächen: Apple, Amiga und Atari ST waren schon längst dort. In den frühen Jahren legte man einfach eine Disk ins Laufwerk, lud das Spiel und startete es. Als sich Festplatten weiter verbreiteten, mussten sich die meisten Spieler aber mit den DOS-Befehlszeilen auseinandersetzen. Was gar nicht so schwierig war: „dir" listet das aktuelle Directory auf, „dir c:" das Directory des Laufwerks C. Wenn man „cd c:" oder „cd c:doom" eingibt, wechselt man ins entsprechende Laufwerk oder Verzeichnis. Und um Spiele oder Setup-Dateien zu starten, sucht man, etwa durch „dir *.bat", nach entsprechend benannten Dateien, die „.bat", „.exe" oder „.com" am Ende haben. Eigentlich ganz einfach...

Ob die Menschheit nun weiterhin auf Großcomputer setzen würde oder auf die neuen Personal Computer – IBM war auf jeden Fall auf der sicheren Seite!

Doch dann geschah etwas, was den Konzern völlig überraschte: Eine Firma namens Columbia Data Products brachte den ersten IBM-kompatiblen PC in die Läden, den MPC 1600. Das war ihr deshalb gelungen, weil der IBM PC eben aus allgemein erhältlichen Bauteilen bestand. Zu allem Unglück war der MPC 1600 auch noch günstiger und etwas besser ausgestattet als das Original. Später im selben Jahr kündigte Compaq einen tragbaren PC-Kompatiblen an. In der Folge stellen immer mehr Elektronikfirmen ihre eigenen Klone her – und schon bald wurde „PC" nicht mehr auf „persönliche Computer" oder speziell auf den original IBM PC bezogen, sondern als Gattungsbezeichnung für die IBM-PC-kompatiblen Rechner verstanden.

» Die alten, großen Spieleschachteln hatten viel Charakter, aber es war für den Handel bequemer, in den späten 90er auf Packungen im DVD-Format zu wechseln.

PC-Spiele der Frühzeit

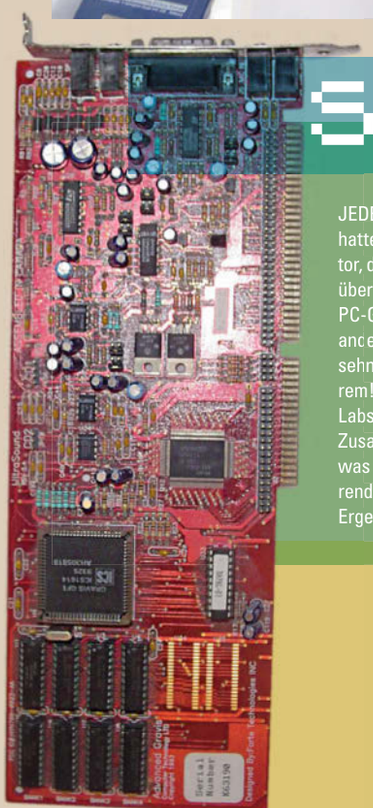
Als Spielemaschine war der original IBM PC eine Enttäuschung und außerdem teurer als die anderen Homecomputer. Daran änderte sich in den ersten Jahren der PC-Spiele auch nicht viel: Weil er so teuer war, wurde der PC für seriöse Anwendungen gekauft und nicht für Spiele. Die Spiele, die es gab, wirkten also wie Exoten. Viele der frühen kommerziellen Titel waren Portierungen von anderen Systemen, von den Publishern ohne allzu große Bemühungen angefertigt. Doch da die PC-Besitzer älter waren als die Homecomputer- und Konsolen-Besitzer, und weil die Geräte nicht auf schnelle, bunte Grafik ausgelegt waren, etablierten sich auf dem PC bald die etwas ernsthafteren Genres, also Strategiespiele, Simulationen und Adventures.

Die Grafik-Adventure-Spezialisten von Sierra Online wurden zu frühen Unterstützern der neuen Plattform: IBM selbst hatte die Firma beauftragt, einen Launch-Titel für den IBM PC Jr. zu entwickeln. Er hieß *King's Quest*, und obwohl der IBM PC Jr ein Misserfolg blieb, wurde *King's Quest* ein Erfolg. Auch SSI war von Anfang an dabei. Allerdings verrät uns Joe Billings, der Gründer der Strategic Simulations Inc., dass er anfangs wenig begeistert von den PCs war: „Der erste IBM-PC war sehr klobig und umständlich zu programmieren. Doch wegen der Größe und des Erfolgs von IBM setzten wir darauf, dass sich die Plattform gut entwickeln würde. Wir versuchten also alles, um einige unserer Spiele auf MS-DOS-PCs zum Laufen zu bringen."

Obwohl Shoot-em-ups nie ein wichtiges Genre der PC-Spieleszene waren, gab es doch bereits sehr früh einige hochqualitative Umsetzungen von Arcade-Spielautomaten: Atarisoft brachte Klassiker wie *Defender*, *Battlezone* und *Dig Dug* auf den PC, während Brøderbund eine sehr gute Umsetzung von *Star Wars* programmierte.

Die 286er-Ära

Mitte der 80er begannem dem PC-Markt Flügel zu wachsen. Das lag vor allem an den billigen Klonen von Firmen wie Tandy und Compaq. Obwohl IBM seine exklusive Kontrolle der Plattform längst verloren hatte, ersann der Konzern immer weitere Verbesserungen, die dann den offiziellen Standard erweiterten. 1984 führte IBM zwei wichtige Neuerungen ein: Zum einen den IBM PC/AT, zum anderen das EGA Grafiksystem mit sage und schreibe 16 (aus 256) Farben. Die AT-Architektur basierte auf dem deutlich schnelleren Intel 80286-Prozessor – und da kein Mensch die Modellnummern der Intel-Prozessoren aussprechen konnte, nannten Presse und Kunden den IBM PC/AT mit Intels 80286-CPU bald schlicht „286er". Die Neuentwicklung war größtenteils kompa-



SOUNDKARTEN

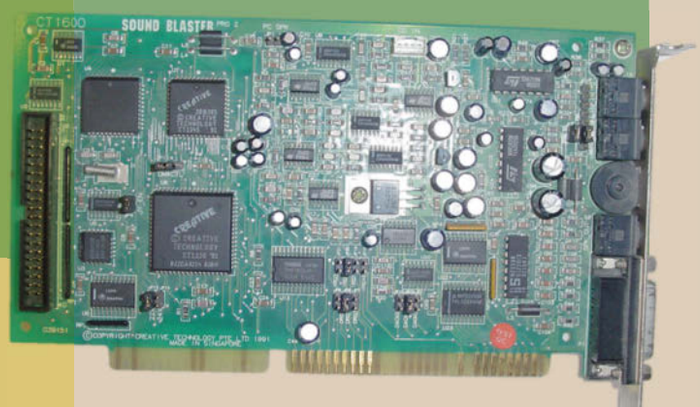
JEDER IBM-KOMPATIBLE PC hatte einen simplen Soundgenerator, der eine Note wählbarer Höhe über einen Mini-Lautsprecher im PC-Gehäuse ausgeben konnte. Mit anderen Worten: Die PC-Besitzer sehnten sich nach etwas Besserem! Firmen wie Covox, Creative Labs und AdLib begannen bald Zusatz-Soundkarten anzubieten, was zu einer Reihe konkurrierender Standards führte. Das Ergebnis war, dass jedes Spiel diese unterschiedlichen Standards einzeln unterstützen musste. Als zusätzliches Kaufargument (und um Erweiterungskarten-Slots zu sparen) boten die meisten Soundkarten auch einen Gameport für einen Joystick.

Sound Blaster

Nach wenigen Jahren war die Sound Blaster von Creative Labs die beliebtesten Soundkarte. Die erste Sound-Blaster-Karte bot einen simplen 11-Stimmen-Synthesizer im Verbund mit dem Playback digitaler Audioaufnahmen (etwa Sprache und Geräuscheffekte) und voller AdLib-Unterstützung. Spätere Modelle wie Sound Blaster Pro oder 16 boten dann unter anderem 16-Bit-Sound, verloren aber nie die Abwärtskompatibilität zum Original.

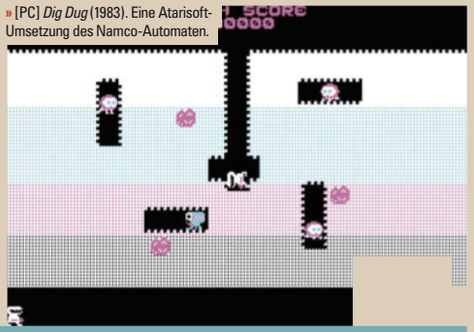
The Gravis Ultrasound

Erst 1992 wurde die Gravis Ultrasound veröffentlicht – vielen MS-DOS-Fans gilt sie bis heute als die beste DOS-Soundkarte. Sie verfügte über einen hochqualitative Wave-Table-Synthesizer, die benötigten Stimmen lud das jeweilige Spiel von Disk in den Speicher der Karte. Obwohl sie nur eingeschränkt Sound-Blaster-kompatibel war, liebten die Entwickler die Ultrasound und unterstützten sie bis zum Ende der DOS-Ära.



» [PC] *Jack Nicklaus Golf & Course Design* hatte CGA-, EGA- und VGA-Versionen.

» [PC] *Abuse* (1996). Spezielles Flair dank Mauskontrolle, Echtzeit-Beleuchtung und ständigem Gemetzel.

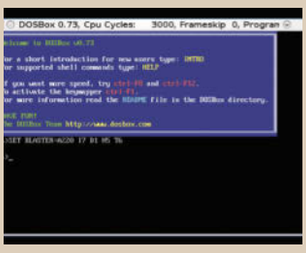


» [PC] *Dig Dug* (1983). Eine Atarisoft-Umsetzung des Namco-Automaten.

PC-EMULATION PER DOSBOX

Obwohl selbst Windows 7 versucht, noch Abwärtskompatibilität zu altvorderen PC-Generationen zu bieten, hat über ein Vierteljahrhundert Fortentwicklung ihre Spuren hinterlassen. Von der ganz anderen Art, Speicher zu adressieren oder Grafik und Sound auszugeben einmal abgesehen, takten heutige Computer ihre CPUs grob 1.000-mal schneller als die frühen DOS-Geräte. Spiele laufen nicht oder zu schnell, und auch die Soundausgabe ist ein Problem.

Zum Glück existiert ein weit verbreiteter MS-DOS-Emulator, den man als Standard bezeichnen darf: DOSBox (**www.dosbox.com**). Zwar wirkt das auf Befehlszeilen-Eingabe vertrauende Interface dieses Tools zunächst abschreckend, doch dafür bekommt man wirklich so gut wie jedes alte Spiel per DOSBox zum Laufen. Im Internet finden sich zudem DOSBox-Voreinstellungen für Tausende von Spielen. Besonders praktisch ist die Option, per Tastenkombination beim Spielen die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu senken.



"Jede PC-Generation entlarvte Entwickler, die nicht für schneller werdende PCs geplant hatten"

tibel mit dem ursprünglichen IBM-PC.

Genau diese Abwärtskompatibilität wurde zum Markenzeichen und Erfolgsgrund der PCs. Doch der 286er brachte auch ein Problem mit sich: Die meisten alten Spiele liefen plötzlich viel zu schnell! Einige PC-Hersteller lösten das Problem, indem sie einen „Turbo"-Knopf in das Gehäuse integrierten. Drückte man ihn, wurde der PC langsamer (sic!). Dieses Tempo-Problem beschäftige den PC durch die ganze DOS-Ära hindurch: Jede neue PC-Generation entlarvte eine Reihe von Spiele-Entwicklern, die schlicht nicht daran gedacht hatten, dass die nächsten Geräte schneller sein würden. Andere Entwickler wiederum (darunter Origin Systems) gingen dazu über, heute Spiele zu veröffentlichten, die erst morgen ausreichend flüssig liefen …

Obwohl es auch für PC digitale Gamepads gab, waren analoge Joysticks in der Überzahl – da sie geeigneter für eines der Hauptgenres auf PC, die Flugsimulation, waren. Auch hier schlug das Tempoproblem zu, da die Joysticks auf schnelleren Geräten nicht mehr richtig funktionierten. Viele Spiele boten deshalb eine Kallibrierungsfunktion an, und die teureren Joysticks auch, mit kleinen Schiebereglern.

Da aber längst nicht jeder PC-Besitzer einen Joystick (oder auch nur Anschluss dafür) besaß, waren fast alle PC-Spiele auch per Tastatur steuerbar. Obwohl das nicht nach einer guten Voraussetzung für Plattform-Spiele klingt, gab es überraschend gute Hüpfspiele für den PC, darunter die ersten Teile von *Duke Nukem* sowie *Commander Keen*. Letzteres stammte von der heutigen 3D-Grafik- kone John Carmack. Es begann als Klon von *Super Mario Bros 3* und wurde von Softdisk (später Apogee) Nintendo vorgestellt. Die fanden die Demo-Version zwar interessant, hatten aber keine Lust, in den PC-Markt einzusteigen. Also nahm Carmack den Prototypen und strickte daraus *Commander Keen*, das dann in Episodenform nach dem Shareware-Prinzip vertrieben wurde.

Einer der Vorteile des PCs gegenüber anderen Plattformen war seine Flexibilität und Offenheit – eine unüberschaubare Zahl von PC-, Komponenten- und Zubehör-Herstellern entstand. Sogar die Konsumenten mischten mit, indem sie eigene PCs zusammenschraubten oder existierende Systeme ummodelten. Die Kehrseite der Medaille war, dass die Spiele-Entwickler unmöglich ihre Produkte auf allen möglichen Systemen austesten konnten – PC-Spiele litten deshalb nicht selten unter Kompatibilitätsproblemen, vor allem in Verbindung mit bestimmten Sound- oder Grafikkarten.

Als der 286er der Quasi-Standard geworden war, hatten die meisten PCs eine Festplatte, sodass diese zur Voraussetzung für die meisten Spiele wurde. Das erhöhte zwar die Kosten der Computer, brachte aber auch eine höhere Geschwindigkeit und mehr Komfort mit sich. Ebenfalls um diese Zeit herum wurde es zum Standard, den PC mit Microsoft Windows auszuliefern, sodass die User eine grafische Oberfläche zu benutzen lernten. Doch die allermeisten Spiele liefen weiterhin nur mit MS-DOS.

» [PC] Das im *BattleTech*-Universum angesiedelte *MechWarrior 2* (1995) kombinierte Action mit Taktik und Simulation.

Die 386er-Ära

1986 war es Compaq und nicht IBM, die den ersten PC mit 80386-Prozessor auf den Markt brachte. Kurz darauf war auch IBM so weit. Die ersten 386er PCs boten zwar einen sehr großen Geschwindigkeitszuwachs, waren jedoch so teuer, dass sie erst ab Anfang der 90er als Einstiegsgeräte galten. Gleichzeitig war der PC zu einer der wichtigsten Spieleplattformen geworden – vorbei die Tage, als PC-Fans einige wenige Umsetzungen von anderen Plattformen vorgesetzt bekamen.

ACHT WICHTIGE DOS-SPIELE

KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN

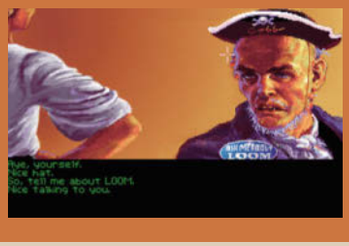
» **Erschienen:** 1985
» **Publisher:** Sierra
» **Entwickler:** Sierra
» **Vom selben Entwickler:** *Leisure Suit Larry* (1987)

■ *King's Quest* erweiterte das Adventure-Genre, das bis dahin nur Texte oder Texte mit Bildern anzeigte: Man steuerte den Helden frei durch diverse Screens, gab aber Kommandos immer noch per Tastatur. Der Parser, der diese Eingaben verarbeitete, konnte es zwar bei Weitem nicht mit dem von Infocom aufnehmen, doch es war die Kombination aus bunten Bildschirmen und Texteingabe, die den Erfolg dieses Erstlings sicherte. Zumal *King's Quest* mit einem Trick auf geeigneten Monitoren 16 Farben darstellte – obwohl eigentlich mit CGA-Karten nur vier möglich waren.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

» **Erschienen:** 1990
» **Publisher:** Lucasfilm Games
» **Entwickler:** Lucasfilm Games
» **Vom selben Entwickler:** *Maniac Mansion: Day Of The Tentacle* (1993)

■ Viele Spiele hatten hin und wieder eine witzige Stelle, aber das Adventure *The Secret Of Monkey Island* war von Anfang bis Ende urkomisch – Popkultur-Zitate eingeschlossen. Vor allem aber die klugen Rätsel und die fantastische Zugänglichkeit sprachen für das Grafik-Adventure. Wie schon bei Maniac Mansion waren keine Texteingaben mehr nötig, der Held konnte nicht sterben und mehrere Puzzles gleichzeitig waren zugänglich. Legendär sind die Fecht-Duelle, bei denen geschickt Beleidigungen ausgetauscht werden mussten.



WING COMMANDER

» **Erschienen:** 1990
» **Publisher:** Origin Systems
» **Entwickler:** Origin Systems
» **Vom selben Entwickler:** *System Shock* (1994)

■ Dieses Weltraum-Actionspiel setzte neue Standards in Sachen Kino-Atmosphäre. Es versetzte uns auf ein Weltraum-Trägerschiff, von dem aus wir zu Missionen in kleinen Jägern starteten – weniger *Star Wars* als vielmehr *Kampfstern Galactica* war das Vorbild. Bald entspann sich eine intrigenreiche Geschichte um die bösen Katzenwesen Kilrathi, mit denen die Menschheit im Krieg liegt. Mancher Spieler kaufte sich einen besseren PC, nur um die Weltraumgefechte und animierten Cutscenes flüssiger zu erleben.

DOOM

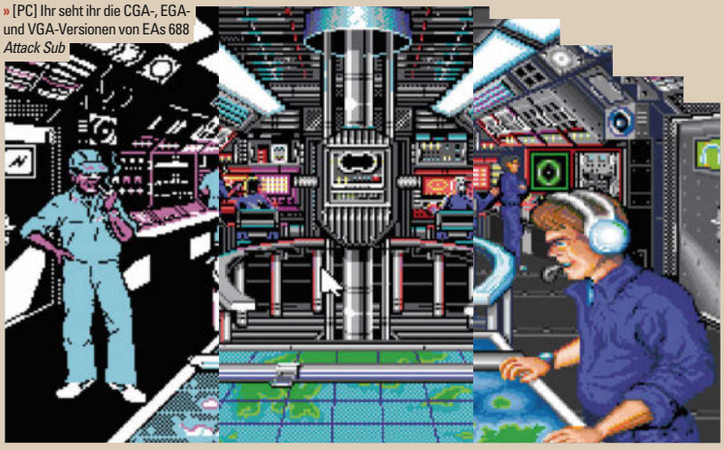
» **Erschienen:** 1993
» **Publisher:** ID Software
» **Entwickler:** ID Software
» **Vom selben Entwickler:** *Wolfenstein 3D* (1992)

■ *Doom* war wegweisend für das Genre der 3D-Actionspiele. John Carmack erstellte eine Engine, die sowohl pfeilschnell war als auch super aussah – da verzieh man es *Doom*, dass man noch nicht nach oben oder unten sehen konnte. Die Handlung ist schnell erzählt: Auf der Marsstation der Menschen öffnet sich ein Tor zur Hölle, und alles, was aus Dämonen und Monstern daraus hervorgekrochen kommt, muss blutig zum Absender zurückgeschickt werden. Im Oktober 2012 erscheint *Doom 3 BFG* – auch in Deutschland („ab 18"-Freigabe).

Da der PC immer mehr die anspruchsvollen Spielegenres dominierte, während die Konsolen die Sparten Action und Geschicklichkeit abdeckten, ging es in den 90ern mit den Homecomputern (wie C64, Amiga und Atari ST) stetig bergab. Plötzlich waren es PC-Spiele, die auf andere Plattformen umgesetzt wurden, etwa *Wolfenstein 3D* (1992) oder *The Secret Of Monkey Island* (1990). Auch *Westwoods Dune II* (1992) ist ein gutes Beispiel für die Umkehr der Weltordnung im Spielemarkt.

Ein interessanter Aspekt der PC-Spiele war, dass sie zunehmend klar zwischen ihrer Engine und dem Spielinhalt unterschieden. Viele spätere PC-Titel waren einfach technisch verbesserte Varianten ihrer Vorgänger. Aus diesem Grund mag es für einen Spiele-Einsteiger heute schwer sein, Klassiker wie *Dune II* oder *Doom* wertzuschätzen, da es längst grundsätzlich ähnliche, aber grafisch viel aufwendigere moderne Varianten davon gibt.

Bereits 1987 führte IBM VGA-Grafik ein (256 Farben gleichzeitig), und als das Jahrzehnt endete, war ein 386er PC mit VGA-Grafik und Soundkarte das Beste, was Liebhaber komplexer Spiele für Geld kaufen konnten. So ähnlich, wie die HiFi-Revolution der 70er einen Bedarf nach technisch aufwendigeren Musikaufnahmen geschaffen hatte, erwarteten Besitzer schneller PCs nun auch Hardware-hungrige Spiele. Das Weltraumspiel *Wing Commander* (1990) von Origin ist ein gutes Beispiel für die resultierenden Games – es bot eine kinoähnliche Erfahrung für Leute, die bereit waren, viel Geld für ihren PC auszugeben. Nebenbei gehörten die Origin-Spiele zu den Verursachern und Profiteuren eines anderen Trends: PCs begannen, die Floppy-Disks zugunsten der CD-ROM zu vernachlässigen.



» [PC] Ihr seht ihr die CGA-, EGA- und VGA-Versionen von EAs 688 *Attack Sub*

486er, Pentium und das Ende der DOS-Spiele

1989 führte Intel den i486 ein, und wiederum dauerte es ein paar Jahre, bevor er zum Standard für Komplett-PCs wurde. Zu diesem Zeitpunkt hörte Intel damit auf, seinen Prozessoren einfach Nummern zu verpassen – die Firma hatte lernen müssen, dass andere Hersteller gute Nachbauten der Chips herstellten, und dass man reine Nummern nicht als Markenzeichen schützen konnte. Aus diesem Grund hieß der Nachfolger des 486 nicht 586, sondern Pentium.

Gerade diese immer schnelleren Generationen unterschieden den PC von den Homecomputern: Deren Hersteller, ob nun Acorn, Atari oder Commodore, verkauften teils jahrelang ein und dasselbe Modell ohne technische Verbesserung, während Intel und seine PC-Konkurrenten immer wieder die Taktzahlen nach oben schraubten und ganz neue CPU-Typen ersannen. Im Resultat ergaben sich zwei spezielle Trends bei den PC-Spielen. Der eine war die Verwendung von Multimedia (etwa bei den Echtdarsteller-Szenen in *Command & Conquer*, 1995).

Der andere begann mit dem Erfolg von *Doom* (1993), das eine große Verän-

DUNE II

» **Erschienen:** 1992
» **Publisher:** Westwood Studios
» **Entwickler:** Westwood Studios
» **Vom selben Entwickler:** *Eye Of The Beholder* (1990)

■ Fast jedes spätere Echtzeit-Strategiespiel schuldet *Dune II* etwas, darunter Westwoods eigene Erfolgsserie *Command & Conquer*. Auch wenn es noch nicht das typische „Auswahl-Rechteck" bot, nahm es doch die meisten typischen RTS-Mechanismen vorweg, darunter Ressourcen-Sammeln, Kriegsnebel, Basisbau, Tech Trees und unterschiedliche Truppentypen auf den Seiten der drei Fraktionen (Atreides, Ordos, Harkonnen). Vor allem sprach es mit seiner *Wüstenplanet*-Lizenz und einfachen Bedienung auch Nicht-Strategen an.

DUKE NUKEM 3D

» **Erschienen** 1996
» **Publisher:** Apogee Software
» **Entwickler:** 3D Realms
» **Vom selben Entwickler:** *Terminal Velocity* (1995)

■ *Duke Nukem 3D* war ein Ego-Shooter, der auf einer existierenden Plattform-Actionserie von Apogee basierte. Im Vergleich zum bald darauf erscheinenden id-Spiel *Quake* wirkte *Duke Nukem 3D* mit seiner pixeligen Pseudo-3D-Grafik zwar veraltet – doch machte es das mit seiner Vielfalt (inklusive Transportern, Jetpacks, realistischen Umgebungen und ferngezündeten Bomben) und vor allem mit purem Spielspaß wieder wett. Wo sonst konnte man Gegner einfrieren und dann zerspratzen lassen, oder sie schrumpfen und dann auf sie draufreten? Hail to the King!

FALLOUT

» **Erschienen:** 1997
» **Publisher:** Interplay
» **Entwickler:** Black Isle Studios
» **Vom selben Entwickler:** *Star Trek: 25th Anniversary* (1992)

■ Das in Isometrie-Perspektive dargestellte RPG *Fallout* hatte eine starke taktische Komponente beim Kämpfen; man gab Aktionspunkte aus, um sich zu bewegen, nachzuladen oder zu feuern. Wie Interplays *Wasteland* zuvor versetzte es den Spieler in ein postapokalyptisches Nordamerika. Dazu kam eine nicht-lineare, verzweigende Handlung, die euch moralische Entscheidungen abverlangte und zu unterschiedlichen Enden führte. Besonders klasse war das Charaktersystem, das dem Helden neben normalen Attributen auch verrückte Stärken oder Schwächen wie „suchtgefährdet" verpasste.

GRAND THEFT AUTO

» **Erschienen:** 1997
» **Publisher:** Rockstar Games
» **Entwickler:** DMA Design
» **Vom selben Entwickler:** *Lemmings* (1991)

■ *Grand Theft Auto* war eine der letzten Großveröffentlichungen für MS-DOS und unterstützte sogar 3DFX-Karten. Entwickler Dave Jones verwob verschiedene Spielelemente miteinander: Das 2D-Spiel verwendete für seine „Draufsicht-Grafik" 3D-Gebäude, es wirkte nach „Old School", etablierte aber gleichzeitig das Open-World-Prinzip im Action-Genre. Zudem war GTA trotz pixeliger Krümelgrafik erstaunlich brutal. Wenn ihr zurzeit viel über den kommenden Mega-Blockbuster *GTA 5* lest, denkt daran: Mit diesem 2D-Spiel fing der Rockstar-Rummel an!

derung im PC-Spielemarkt verursachte: den Schritt zur 3D-Grafik. Dieser Schritt dürfte übrigens der größte Grund für das kommerzielle Fiasko des Sega Saturn gewesen sein: Just 3D-Grafik war etwas, was der Saturn gar nicht gut konnte. Auf dem PC hingegen wurde 3D-Grafik einfach nachgerüstet, durch Erweiterungskarten, etwa von 3Dfx.

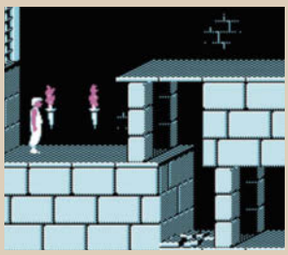
Die meisten Grafikkarten-Hersteller hatten nach und nach ihre eigenen Erweiterungen des VGA-Standards eingeführt. Das nannte man zwar zusammengefasst dann SVGA (oder Super-VGA), doch es gab, wie bei den Soundkarten, aufgrund fehlender Standards immer wieder Kompatibilitätsprobleme. Dennoch begannen bald die ersten Spiele, hochauflösende Grafikmodi zu unterstützen. SVGA-Unterstützung verbesserte das Aussehen der Spiele beträchtlich, davon profitierte beispielsweise Blizzards *Warcraft II* (1995). Spiele wie dieses oder auch *Fallout* (1997) wären auf Konsole wegen deren geringeren Auflösung, der fehlenden Festplatte und der fehlenden Maus nicht denkbar gewesen.

Doch als die Fähigkeiten der PCs und Grafikkarten immer weiter zunahmen, wuchsen auch die Kosten für die Erstellung der Grafiken, Animationen und Cutscenes. Zu Beginn der PC-Ära waren – wie auf anderen Homecomputern – Wohnzimmer-Programmierer in der Lage gewesen, Spiele zu entwickeln und zu verkaufen. Doch spätestens mit dem Siegeszug der Pentiums beschäftigten die Spielestudios riesige Teams aus Designern, Musikern, Grafikern, Schauspielern und Direktoren. Und die resultierenden Spiele kosteten Millionen von Euro. Das wiederum bedeutete, dass die Publisher sich kaum noch Risiken leisten konnten, was den Beginn der starken Serien-Hörigkeit einläutete. Die hatte es zwar auch im Konsolenbereich immer gegeben, doch auf dem PC war sie noch ausgeprägter: Wenn ein Spiel ein Riesenerfolg war, kam von derselben Firma sowie etlichen Mitbewerbern garantiert eine Reihe von ganz ähnlichen Spielen.

Als Pentium-PCs zum Standard geworden waren, spielten die meisten Gamer eine Kombination aus Windows- und MS-DOS-Titeln. Einige Spiele wie *Fallout* und *Grand Theft Auto* hatten sogar zwei Versionen auf derselben CD. Entsprechend lebten beide Betriebssystem-Welten noch mehrere Jahre nebeneinander her, bis DOS-Spiele (ab etwa 1997) endgültig zum Alteisen gehörten. Doch zum Glück gibt es ja Emulatoren, um die alten Perlen auferstehen zu lassen! Und die uns daran erinnern, dass auch moderne PC-Blockbuster wie *Call of Duty: Black Ops 2* im Grunde nicht viel anders machen als ihre Action-Vorgänger aus den späten 80ern und frühen 90ern – auch wenn diese teils nur vier Farben hatten, keine 3D-Grafik und nur einen Bruchteil der Auflösung.

MS-DOS-GRAFIKSTANDARDS

CGA (COLOR GRAPHICS ADAPTOR – 1981)



CGA war IBM erster Versuch, einen Farbgrafik-Standard zu setzen. Es war allerdings nicht für Spiele konzipiert, sodass Funktionen wie weiches Scrolling oder Sprites fehlten. Der gebräuchlichste Spielemodus brachte 320x200 Pixel auf den Bildschirm und eine vorgegebene Palette aus vier Farben, darunter Weiß. Die anderen Farben waren entweder Cyan und Magenta oder Blau oder Rot, oder aber Grün und Gelb plus eine definierbare Farbe. Somit war 1984 Boy George nicht der Einzige, der in Rot, Gold und Grün träumte. CGA-Grafik sah schlimm aus. Aber wenigstens eigenwillig …

EGA (ENHANCED GRAPHICS ADAPTOR – 1984)

Mit der nächsten Entwicklungsstufe begannen die Dinge, etwas rosiger auszusehen – und das meinen wir nicht wörtlich. Der EGA-Standard lief zwar immer noch größtenteils in 320x200 Pixeln (obwohl es höhere Auflösungen gab, die aber Einschränkungen bei den Farben mit sich brachten), stellte jedoch 16 Farben aus einer Palette von 64 dar. EGA war abwärtskompatibel zu CGA.

VGA (VIRTUAL GRAPHICS ADAPTOR – 1987)

CGA war grauenhaft, EGA okay, VGA aber erlaubte es dem MS-DOS-PC erstmals, Homecomputer wie den Amiga (der 64 aus 4096 Farben darstellte) zu überflügeln: VGA schaffte 256 Farben aus einer Palette von 262.144. Allerdings verzichtete VGA immer noch auf Sprites und andere Hardware-Tricks, stattdessen verließen sich die PCs der damaligen Zeit auf ihre pure Rechenkraft. VGA war abwärtskompatibel zu EGA und CGA.

commodore 64 Sammler-Check

COMMO

Der beliebteste und erfolgreichste Heimcomputer muss als Sammler-Plattform doch enttäuschend sein – schließlich hat ihn und seine Spiele doch jeder! **Retro Gamer** verrät euch, wieso diese Sicht auf den berühmten Brotkasten falsch ist.

» **Hersteller:** Commodore » **Modell:** Commodore 64 » **Erschienen:** 1982 » **Ursprungsland:** USA

DORE 64

» Nachdem der Amiga erschienen war, gab Commodore einem späteren C64-Modell eine ähnliche Hülle.

» Es gab eine riesige Zahl von Commodore-64-Paketen, viele davon enthielten ein oder mehrere populäre Spiele des jeweiligen Zeitraums.

» 30 Jahre trennen dieses Retro Gamer-Heft und die Ausgabe 4/1984 von *64'er*, dem Leib-und-Magen-Magazin der C64-Fans aus dem Markt & Technik-Verlag. Rechts daneben *Input 64* aus dem Heise-Verlag, das seine Inhalte nicht auf Papier, sondern auf Datasette präsentierte.

WIESO SAMMELBAR

Gerade die Masse an Titeln ist die große Herausforderung beim Sammeln von C64-Spielen. Es ist eben anders als bei *Pokémon*: Du wirst sie nicht alle fangen! Über 10.000 kommerzielle Spiele gab es für den Commodore 64, diese alle zu erwerben dürfte unmöglich sein. Was uns gleich zur nächsten Frage führt: Wieso sollte man überhaupt Originale sammeln, wo es doch sehr exakte Emulatoren wie Vice und CCS gibt und sogar Geräte wie die SD2IEC und 1541 Ultimate, die auf der Originalhardware Software-Images abspielen können?

Erstens wird wohl niemand bestreiten, dass nicht das Gleiche ist, ob man seine Spiele in einem gut gefüllten Imagedatei-Ordner aufbewahrt oder in einem gut gefüllten Regal, aus dem man sie herausnehmen, befühlen, bestaunen kann. Rhetorische Frage: Bekommt ihr eher nostalgische Anflüge, wenn ihr einen zehn Jahre alten MP3-Player mit 200 Liedern aufstöbert, oder wenn ihr einen vergessen geglaubten Schallplatten-Schuber mit 10 oder 20 Vinyl-Scheiben findet? Mit physischen Objekten verbindet uns einfach mehr, das ist auch bei Spielen nicht anders.

Dazu kommt die Vielseitigkeit der Verpackungen: Wo es heute, von vereinzelten Special Editions abgesehen, immer nur dasselbe Format (im ungefähren DVD-Schachtel-Maß) gibt, fand man in den 80ern eine große Bandbreite an Packungsgrößen und Aufmachungen. Infocom-Adventures waren auf den ersten Blick als solche zu erkennen, frühe Electronic-Arts-Spiele steckten in „Doppelalbum-Schachteln", Broderbund brachte den Klassiker *Centauri Alliance* in einer Hexagon-Box heraus.

Drittens erschien für den C64 eine wahre Masse an komplexen Spielen wie Simulationen und RPGs, umso wichtiger waren dicke Anleitungen und weitere Beilagen. Auch wenn diese teilweise als Scans vorliegen: Es wird niemand behaupten, dass es ähnlich befriedigend sei, per Taskwechsel am PC einen PDF-Scan durchzulesen, als am C64 zu sitzen und im echten Begleitbuch zu blättern. Dass das Foto eines *Ultima*-Mondsteins dasselbe sei, wie ihn in der Hand zu halten? Die Positionen seiner sechs *Suspended*-Roboter mit Papier-Schnipseln auf einem Papier-Ausdruck zu markieren, statt mit den originalen Countern auf dem Original-Stationsplan?

Natürlich hat nicht jeder dieselben Gründe fürs Sammeln, oft gibt es aber Überschneidungen. Viele Sammler spezialisieren sich auf bestimmte Genres oder Firmen – oder auch einfach auf die Titel, die sie früher selbst besonders mochten. Das Alter des C64 bringt es mit sich, dass viele der damaligen Fans im Kindes- oder Jugendalter heute ihrerseits Kinder haben. Der eine oder andere mag sogar hoffen, mit einem *Little Computer People's Project* oder *Bard's Tale* den eigenen Nachwuchs mit der damaligen Begeisterung anzustecken – wobei dieser dann vermutlich gähnen und (je nach Alter) mit einem *Poo* oder *Baldur's Gate 2 Enhanced* auf dem iPad dagegenhalten wird…

Es gibt die Sammlernaturen, denen es vor allem um eine große Bibliothek geht. Die gute Nachricht ist dabei, dass die meisten C64-Titel nicht teuer sind. Andere werden sich speziell auf schwer zu findende, höchst seltene Kleinode konzentrieren. Wieder anderen geht es darum, die alten Titel für die Nachwelt zu konservieren, indem sie sie online zugänglich machen. Übrigens: Direkt im Anschluss an

» Electronic Arts' Aufklapp-Packungen sind schön und natürlich begehrte Sammlerobjekte.

» Der C128 vereinte in sich einen C64, das C128-Betriebssystem sowie einen OS/2-Modus.

WUSSTET IHR SCHON?

■ Der C64 erlebte fünf große Revisionen und zwei unterschiedliche Gehäusedesigns. Die größte Änderung war die Ausgabe des Soundchips SID. Revision-A-Geräte waren unzuverlässig, sind heute aber mehr wert. Der C128 (wenn man ihn als C64-Revision werten will) bot doppelt so viel RAM und drei Betriebsmodi („C64 ", „C128 mit Basic 7.0" und „CP/M" samt Onboard-Z80-CPU). Im C64-Modus war er mit 99,9 Prozent der Spiele kompatibel; einige nutzten sogar das zusätzliche RAM (etwa *Ultima 5* für mehr Musik und weniger Ladepausen). Der Commodore GS und der japanische MAX konnten nur Module abspielen. Und der SX64 was die „portable" Variante samt eingebautem Disklaufwerk und Monitor.

» Die Vielzahl an Schachtelvarianten sind eine der Vorzüge, wenn man C64-Sammler ist.

diesen Artikel behandeln wir „Vergessene C64-Spiele" – professionelle Entwicklungen, die es nicht bis in die Regale geschafft haben.

Auf jeden Fall gilt: Der halbe Spaß am Sammeln ist die Jagd nach einem fehlenden Titel. Und selbst heute werden noch Spiele für den C64 geschrieben. Obwohl sie in der Regel kostenlos verteilt werden, werden manche auch für kleines Geld verkauft – was etwa im Fall der 2012er Veröffentlichung *Knight 'n' Grail* absolut gerechtfertigt ist.

Wenn ihr nicht zu den Leuten gehört, die unter „Sammeln" nur verstehen, PC-Verzeichnisse oder iTunes-Bibliotheken mit Dateien zu füllen, wo solltet ihr anfangen beim Commodore 64? Wir würden euch raten, euch auf euer Lieblingsgenre (oder natürlich mehrere davon) zu konzentrieren. Wobei es angesichts der Masse der 64er Titel schon reichen kann, sich auf ein einziges Untergenre – etwa Rundenstrategie – zu stürzen, um auf längere Sicht ausgelastet zu sein.

Interessant ist auch der Umstand, dass es eine gewisse Zweiteilung zwischen Amerika und Europa gibt: Die Mehrzahl der C64-Zeitfresser im Stile epischer RPGs und Strategietitel (aber auch die meisten Simulationen) stammen aus Amerika, wo sich auch die 1541 (das Standard-Floppylaufwerk des C64) früher und stärker durchsetzte. Viele Actiontitel und ungewöhnliche Ideen hingegen kamen aus England. Gerade Deutschland konnte von beiden Welten profitieren, auch hier gehörte das Diskettenlaufwerk bald zum Standard, zumal man so etwa sechs „normal große" Spiele per Diskette raubkopieren konnte (natürlich, indem man die durch geschicktes Lochen die Rückseite günstiger einseitiger Disks mitbenutzte …).

Bei Adventures gab es eine Art transatlantisches Patt, man denke nur an den Genius vieler Infocom-Textadventures mit ihren aberwitzigen Szenarien und Situationsbeschreibungen auf der einen Seite des großen Teichs, und die ansprechenden Werke von Magnetic Scrolls (*The Pawn, Guild of Thieves*) und Level 9 (*Gnome Ranger*) auf der anderen Seite. Jedenfalls gab es kein vergleichbares Adventure-Angebot für andere 8-Bit-Computer, und viele C64-Titel konnten sogar mit den 16-Bit-Fassungen mithalten.

Kommen wir zu Prügelspielen. Müssen wir mehr Beispiele geben *als IK+, Way Of The Exploding Fist* und *Barbarian*? Rennspiele gefällig? *Pitstop 2, Turbo Charge* und *Revs*. Ausgewählte Plattformspiele? *Impossible Mission, Mayhem In Monsterland* oder *Monty On The Run*. Shooter? *Nemesis, Turrican,* und *Uridium*. RPGs? *The Bard's Tale, Ultima 4, Pool of Radiance*. Action-Adventures? *The Last Ninja, Times of Lore, Mercenary*. Strategie? *Laser Squad, Civilization, War in Russia*. Simulationen? *Gunship, Project Stealth Fighter, Silent Service*. Sportspiele? *International Soccer, Microprose Soccer, Leaderboard*. Puzzlespiele? *Zenji, Sokoban* und *Pipemania*. Und dazu die ganzen Spiele, die jegliche damaligen Genrekonventionen sprengten, etwa *The Sentinel, Citadel* oder *Little Computer People Project*. Dies waren nur 33 Beispiele für Aberhunderte hochklassiger C64-Spiele.

Da es für C64-Spiele keine Regionssperre gab, ist auch das Sammeln aus internationalen Quellen theoretisch kein Problem. Praktisch gibt es jedoch eine wichtige Sache beim Import aus USA zu beachten, siehe den Kasten (beim Disk-Laufwerk) auf der nächsten Seite).

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Stöbern in Marktplätzen, auf Flohmärkten, im eigenen Keller und natürlich auf den folgenden Seiten dieses C64-Schwerpunkts!

DIE PERIPHERIE

» Laut Commodore war die Herstellung des Laufwerks teurer als die des C64 selbst.

» Beachtet den Unterschied zwischen der US- und der europäischen Version von M.U.L.E.

DAS DISK-LAUFWERK

Um eine Hardware kommt ihr nicht herum, wenn ihr C64-Originale sammeln wollt: ein externes Diskettenlaufwerk. Nach der Frühzeit wurden die populärsten, besten und umfangreichsten Spiele vorrangig auf Diskette veröffentlicht, was unter anderem die ungeheuer langen Ladezeiten von Tape umging und auch persistente Spiele (etwa diverse RPGs) erlaubte. Heute zahlt man außerdem nur noch einen Bruchteil des Preises für eine 1541 oder 1571.

Die 1541 war ein schweres, riesiges, lautes Ding, verrichtete aber dennoch bei den meisten C64-Besitzern viele Jahre lang klaglos ihren Dienst. Weniger unförmig war das 1571-Modell, dessen Zusatzfeatures aber nur in Verbindung mit einem C128 wirklich sinnvoll waren.

Die 1541-II von Commodore ist solide, zuverlässig und hat einen besseren Verschlussmechanismus des Laufwerksschachts (beim Originalmodell war Letzterer etwas haklig). Wir möchten aber auch noch auf die Excelerator+ von Evesham Micros hinweisen, einen Klon, der es mit dem Original in jeder Beziehung aufnehmen konnte.

Weil sich Commodore nicht davon abbringen ließ, auf einen seriellen Anschluss zu verzichten, ist das Lesetempo eines normalen Floppy-Laufwerks ziemlich langsam. Zum Glück gab es diverse Software- oder Modul-basierte Abhilfen, etwa Epyx Fastload, Cinemaware Warpspeed oder das Action-Replay-Modul von Datel. In Deutschland am bekanntesten dürften die Tools Hypra Load (von Boris Schneider) und Ultra Load gewesen sein. Zudem hatten die meisten Originalspiele nach 1984 ihren eingebauten Schnellader.

Wo wir bei Schnellladern sind: Beim Import von C64-Spielern auf Floppy Disk solltet ihr etwas aufpassen, da US-Spiele kein PAL-Format verwendeten. Obwohl es keine Regionssperre gibt, können diese auf einem PAL-Gerät Probleme bereiten. Mit den beiden TV-Standards PAL und NTSC hat das jedoch nichts zu tun, vielmehr laufen die Computer selbst unterschiedlich schnell: ein PAL-C64 mit knapp unter, ein NTSC-C64 mit knapp über einem MHz. Wenn nun ein Kopierschutz oder ein Schnellader von einem extrem präzisen Timing beim Laden abhängen, kann es sein, dass das Spiel auf der „falschen Maschine nicht lädt!

Mit einer Internetsuche solltet ihr jedoch in der Lage sein, solche Problembären zu erkennen, bevor ihr euch die Mühe des Inports macht. Unserer Erfahrung nach sind die allermeisten Strategie-, Rollen- und Simulationsspiele (etwa von Origin oder SSI) mit deutschen C64-Systemen kompatibel, wir haben uns damals selbst das eine oder andere per sündteurem Import besorgt. Activision-Titel laufen meistens. Vorsicht ist allerdings bei US-Spielen von EA, Epyx und Interplay angesagt, hier beträgt die „läuft nicht -Chance etwa 50:50. Und Finger weg von US-Originalen der Firma Accolade: Die laufen so gut wie nie auf europäischen Geräten!

...UND DER REST

01. Action Replay Cartridge

■ Das Action-Replay-Modul gehörte für viele C64-User zum Brotkasten dazu. Lange bevor Multitasking zur Norm wurde, erlaubte es diverse Funktionen, während das laufende Spiel eingefroren wurde. Unter anderem: den aktuellen Zustand des C64 komplett speichern (quasi ein erzwungenes „Save" an jeder beliebigen Stelle), Suchen oder Eingeben von Cheatcodes, Files kopieren. Einen Hexdezimal-Monitor und einen Schnelllader bot es obendrein. Sucht nach der Version 6, das ist die neueste und beste!

02. Expert Cartridge

■ Noch mehr als Datels ARC war das Expert-Modul etwas für echte Kenner. Es bot ähnliche Funktionen, aber auch einen Datei-Konvertierer. Obwohl das Expert als Raubkopierer-Werkzeug verschrien war, gaben viele Programmierer wie John Twiddy zu, es selbst zur Unterstützung bei ihrer Arbeit zu nutzen.

03. Protovision 4-Spieler-Adapter

■ Der Protovision 4-Spieler-Adapter ist ein Beispiel für Erweiterungen (für den User-Port), mit denen sich zwei weitere Joysticks anschließen ließen. Zwar unterstützen größtenteils nur spätere C64-Titel solche Geräte (etwa *Bombmania*), aber es gibt auch ältere, die angepasst wurden, darunter *IK+ Gold* für drei Spieler.

04. Magic Voice

■ Das Magic-Voice-Gerät brachte hardwareseitige Unterstützung für digitalisierte Stimmen (ähnliches gab es auch als Selbstbau-Anleitungen, unter anderem in *64'er*). Verwendet wurde es aber ausschließlich von Commodore bei *Wizard Of Wor, Gorf* und (hier war es obligatorisch) bei *A Bee Cs*. Drei Spiele bringen keinen Markterfolg ...

05. Modul-Expansion

■ Manche C64-Besitzer hatten zu viele nützliche Cartridges, um nur mit einem Steckplatz auszukommen, schließlich wollte man die Steckkontakte nicht ausleiern! Mit so einer Mehrfach-Leiste konnte man die Module eingesteckt lassen und gezielt ein- oder ausschalten.

06. TIB 3,5-Zoll-Drive

■ Das TIB-3.5"-Laufwerk war ein gescheiterter Versuch, der kleineren Disk-Variante den C64-Markt zu öffnen. Obwohl es viel schneller laden konnte als von 5,25-Zoll-Disks (weil es nicht seriell, sondern über den Modulschacht angeschlossen wurde), blieben Spieler und Hersteller lieber bei der gewohnten 1541 mit ihren labbrigen Floppys. Resultat: Totgeburt.

07. Datel Sound Sampler

■ Datels Sound Sampler stellte eine günstige und spaßige Möglichkeit dar, mit eigenen Sounds herumzuspielen. Sobald ein Geräusch oder ein kurzes Stück aufgenommen war, konnte man es mit Echo- oder anderen Effekten versehen. Nur: Man konnte sie tatsächlich nicht abspeichern!

TOP 5 SPIELE

01. The Sentinel

■ Er ist mächtig. Er sieht alles. Er absorbiert den Spieler – Letzteres auch im übertragenen Sinne. *The Sentinel* ist vielleicht Geoff Crammonds bestes Spiel: ein Logik-Puzzler mit Zeitnot und Gänsehaut-Atmosphäre und 10.000 Levels (man spielte jedoch längst nicht alle).

02. Archon

■ Allein die „Trifold"-Packung (die beim Aufklappen groß die drei Designer Anne Westfall, Jon Freeman und Paul Reiche III zeigt) ist eine Zierde. Und die Mischung aus Schach und Action des eigentlichen Spiels macht noch heute Spaß (siehe Winnie Forsters Retro-Revival im letzen **Retro Gamer**).

03. Impossible Mission

■ „Stay a while. Stay forever!" – wie auch im Schwerpunkt dieser Ausgabe zu lesen, war dieser Plattformer wegweisend – und Publisher Epyx einer der ganz Großen der C64-Ära. Nur war die Firma nicht für tolle Packungsbeilagen bekannt.

04. Zak McKracken and the Alien Mindbenders

■ LucasArts' zweites SCUMM-Adventure für C64. Als schusseliger Reporter musste man die Erde vor außerirdischen „Hirnkrümmern" retten. War *Maniac Mansion* ein komplexes Kammerspiel gewesen, kam man in *Zak McKracken* auf der ganzen Welt herum.

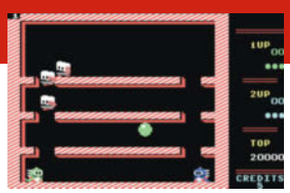
05. Last Ninja 2

■ *Last Ninja 2* halten wir für den besten Teil einer großartigen Action-Adventure-Trilogie, die grafisch alles aus dem C64 herausholte. Mit der Maske und den Gummi-Shuriken des Originals konnte man sogar zum Fasching gehen …

ALS NÄCHSTES SPIELEN

IK+

■ Diese Fortsetzung von *International Karate* brachte einen Schwung frische Luft ins Prügelspiel-Genre. Neben einem dritten Kämpfer baute Archer McLean fantastische Aminationen und wunderschön detaillierte, lebendige Hintergründe ein. Ein superbes Prügelspiel und ein Muss für jeden C64-Besitzer.



Bubble Bobble

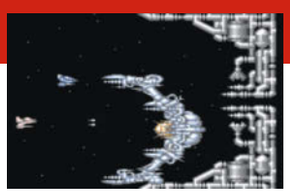
■ Für den Commodore 64 gab es viele tolle Automaten-Konversionen, aber diese Fassung von Taitos Klassiker (umgesetzt von Ste Ruddy) war eine der allerbesten. Die Grafik – bunt und bombastisch. Die Musik – eine stampfende Umsetzung der Originalmusik. Die Levels –originalgetreu umgesetzt. Spectrum- und Schneider-Fans waren blass vor Neid …

Paradroid

■ Andrew Braybrook war ein Meister der C64-Programmierung, und *Paradroid* ist eine seiner größten Leistungen. Als schwächlicher Droide übernahm man per Minispiel immer höherrangige Roboter (oder schoss sich durch), bis man ein ganzes Raumschiff „erobert" hatte. Ein echter Klassiker!

Project Firestart

■ EAs 1989er Action-Adventure lieh sich diverse Elemente bei SF-Filmen wie Alien und verband sie zu einem ausgereiften Spiel. *Project Firestart* enthält Survival-Horror-Elemente, ist riesengroß, macht Spaß – und obwohl man meistens nur nach links und rechts läuft, gibt es auch Räume, in denen man sich auch „nach hinten" bewegen kann.



Armalyte

■ *Armalyte* nennen wir als Beispiel für die Tatsache, dass man gescheite Shoot-em-ups auf 8-Bit-Heimcomputern quasi nur für C64 finden konnte. Es bietet ein tolles Pacing, treibende Hintergrundmusik und einige wirklich umwerfende Bossgegner. Sogar Leute, die dieses Genre sonst nicht lieben, sollten es sich besorgen.

TOP 5 IMPORTSPIELE

01. Ultima 1

Im ersten *Ultima*-Teil (1981) war Sosaria nur einer von vier Kontinenten (in umdefinierter- Zeichensatz-Grafik), die man mit seinem einfarbigen Heldensprite erkundete. Die Dungeons waren bereits in „3D". Längst nicht so episch wie kommende Teile, aber bereits mit mehreren Fortbewegungsmitteln und tollen Packungsbeilagen.

Avenger (MAX version)

■ Diese Version würde für den japanischen C64-Ableger MAX veröffentlicht. Sie war drastisch besser als die aufgeblähte Invasoren-Attacke der westlichen Version und als Umsetzung sehr nahe am Automaten dran.

03. Castlevania

■ Ein Konami-NES-Spiel auf dem C64? Aber hallo! Es war zwar nicht so gut wie das NES-Original, stellte aber eine günstige Alternative zum Kauf der Konsole nur für *Castlevania* dar. Vor allem ist es ziemlich selten und macht sich im Regal eines jeden Sammlers gut.

04. The Simpsons Arcade

■ Auch wenn wir es heute kaum glauben können: Konami brachte den Simpsons-Titel tatsächlich nicht nach Europa, ein Import war die einzige Chance, es zu spielen. Damals war es eine gute Umsetzung, heute hat die Faszination ein wenig abgenommen.

05. Oil Barons

■ Wenn man schon ein computerunterstütztes Brettspiel macht, dann bitte ein richtig gutes! Und das ist *Oil Barons*: Der C64 verwaltet alle Figuren und Daten, die Spieler konzentrieren sich voll auf ihre Strategie und fiese Dolchstöße.

ALS NÄCHSTES IMPORTIEREN

Gyruss

■ Von deutschen Spielern wurde *Gyruss* wohl nur als Raubkopie konsumiert. Der Weltraum-Shooter war eine beeindruckte Automatenumsetzung. Obwohl die Sprites etwas grob aussahen, waren die Steuerung und die Spielbarkeit umso feiner.

Lost Tomb

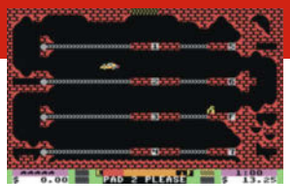
■ Eine weitere erstklassige Konversion eines Automaten (von Stern), die Europäer vermutlich nie gespielt haben. *Lost Tomb* erinnert an *Tutankham*, der Spieler muss in den engen Levels so viel Beute wie möglich einsammeln.

Diamond Mine

■ Ein unbekanntes Juwel, im wahrsten Sinne des Wortes. Man steuert einen Minenwagen durch ein unterirdisches Labyrinth, sammelt Diamanten ein und flieht zurück zur Basis. Je länger der hinter einem liegende Pfad, desto mehr Punkte. Aber Achtung vor den Monstern, die euch die Edelsteine wieder abluchsen wollen!

Whistler's Brother

■ Ein kleiner, smarter Titel von Broderbund, der vermutlich erstmals das Pfeifen zur vorherrschenden Spielmechanik machte. Eigentlich ist es ein simpler Plattformer, doch mit den Pfiffen steuert ihr euren Bücherwurm-Bruder im Level herum. Das funktionierte 16 Stages lang ganz hervorragend.



Space Taxi

■ Die primitive Grafik solltet ihr übersehen, sonst verpasst ihr ein abstruses, süchtig machendes Actionspiel! Durch 24 fiese Levels fliegt ihr euer Taxi und schlagt euch mit begrenztem Treibstoff ebenso herum wie mit den Schubdüsen und dem Landesystem. Wenn man erst mal richtig zu spielen begonnen hat, will man nicht aufhören.

TOP 5 DER SELTENSTEN PAL-SPIELE

01. The Great Giana Sisters

■ Ein dreister *Super Mario Brothers*-Klon, der nach einem Rechtsstreit schnell aus den Läden verschwand, dafür als Raubkopie umso populärer wurde. Ein Original dieses deutschen Hüpfspiels zu bekommen ist ebenso schwierig wie teuer.

02. Bounty Bob Strikes Back (Disk-Version)

■ Die Kassetten-Version ist leicht zu finden, doch sowohl die US- als auch die UK-Fassung auf Disk sind sehr selten. Die US-Version wird zudem auch von Atari-5200-Sammlern begehrt, da ihre Box identisch zur C64-Diskfassung ist.

03. Gauntlet 3

■ *Gauntlet 3* wurde von Magazinen getestet, aber nie veröffentlicht. Doch einige Kopien fielen irgendwo vom Lastwagen, vermutlich stammen sie von US Golds Software Club. Das Spiel ist gut, vor allem aber ist es sehr schwer zu finden.

Double Dragon (Modul)

■ Dies ist zwar nicht die müllige Melbourne-House-Portierung, sondern „nur" die fast genauso miese Ocean-Konvertierung, die auf Cartridge veröffentlicht wurde. Für Sammler wichtig: Sie wurde nie im Laden verkauft, nicht viele wissen, dass sie existiert.

05. Wizard of Wor (Originalbox)

■ Hier geht es nicht um das spannende 2-Spieler-Actionspiel, sondern um seine Schachtel: Nur wenige englische Exemplare mit dieser Originalgrafik existieren, danach wurde die Artwork zu dem bekannten Zauberer mit Purpurrobe geändert.

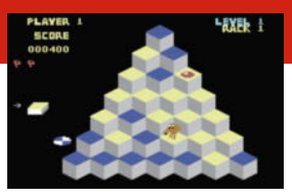
ALS NÄCHSTES HOLEN

Katakis

■ Rainbow Arts war berühmt dafür, das letzte Fitzelchen benutzbaren Speicher aus dem C64 zu pressen, und auch *Katakis* machte da keine Ausnahme. Wie auch in Heinrich Lenhardts Making-of dieser Ausgabe beschrieben, war es ein *R-Type*-Klon und musste nach Intervention von Activision in *Denaris* umbenannt werden. Die Urfassung ist also sehr selten.

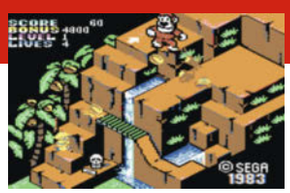
Moonfall

■ Ein später, spielenswerter C64-Titel, der Elemente der futuristischen 3D-Spiele *Mercenary* und *Elite* vereinte. Er sah mit seinen Drahtgitter-Grafiken schick aus und verband spannende Erkundung mit Shooter-Einlagen. Doch er wurde nur in geringer Stückzahl auf den Markt gebracht, wodurch er heute schwer zu finden ist.



Block Hopper

■ Schon der Name verrät, von welchem klassischen Automaten *Block Hopper* ein schamloser Klon ist. Und wer auch immer mit dem Inlay der Packung beauftragt war, trug dafür Sorge, dass wirklich niemand diesen Umstand übersehen könnte. Wir reden natürlich von *Q*Bert*, und diesen Klon aufzustöbern ist für ernsthafte Sammler eine Großtat.



Congo Bongo (Disk)

■ Die Kassetten-Fassung von Segas isometrischem *Donkey Kong*-Verschnitt ignoriert ihr am besten. Besorgt euch, falls ihr es schafft, die Diskfassung von *Congo Bongo*, die weit überlegen ist. Nur die Ladezeiten sind zu lang. Macht euch darauf gefasst, dass ihr tief in den Geldbeutel greifen müsst …

Satan's Hollow

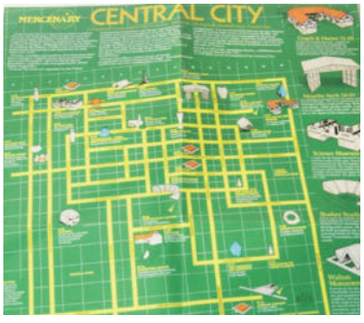
■ Die meisten von Commodores Automaten-Portierungen erschienen auf Modul, doch *Satan's Hollow* gab es nur auf Diskette – wieso auch immer. Es stellt einen durchaus ansehnlichen Versuch dar, dass Original von Bally/Midway zu portieren. So selten, wie es heute ist, kann es sich nur miserabel verkauft haben.

DAS KRONJUWEL

Große, prätentiöse Spieleschachteln waren eigentlich eher eine Erfindung der 90er, doch auch für den C64 gibt es einige erstaunlich aufwendige Spiele. Eines davon ist die *Mercenary Compendium Edition*.

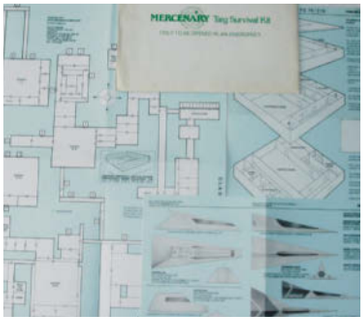
Die Spiele

■ Es liegt nicht nur die original Commodore-64-Fassung von *Mercenary* bei, sondern auch das *Second City*-Add-on. Dazu kommt eine Novelle, die einige Tipps zum Spiel gibt, zumindest, wenn ihr sie sehr genau lest.



Die Karte

■ Eine Karte im großen Maßstab zeigt euch die wichtigsten Lokationen in der Hauptstadt von Targ. Sie verrät Details und Fakten, die im eigentlichen Spiel gar nicht auftauchen, und hält auch ein oder zwei Witze parat. Sie ist eine gute Hilfe, euch die beutebeladene Flucht vom Planeten zu ermöglichen.



Das Survival-Kit

■ Erwartet kein Taschenmesser und auch keinen Gaskocher: Das Survival-Kit besteht aus einer Reihe von Gebäudeplänen, denen ihr die Layouts mehrerer Untergrund-Netzwerke entnehmen könnt, inklusive der Fahrstühle. Eine sehr praktische Dreingabe!

COLE VISI

COLECO

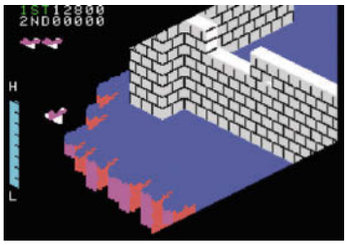
Die Firma Coleco wurde durch eine Puppenmarke berühmt, entwickelte aber auch die Konsole ColecoVision – mit schlechtem Timing. **Retro Gamer** hat mit dem Erfinder der Konsole gesprochen, und darüber, wie er scheiterte, die Welt zu erobern.

Sonys erfolgreiche Playstation und das ColecoVision haben auffällige Gemeinsamkeiten. Die erste: Beide Konsolen stammen von Firmen, die auch außerhalb der Videospielindustrie operieren. So verkaufte Coleco Lederwaren, bevor sie ins Spielzeuggeschäft und in die Videospielindustrie einstieg, während Sony sich mit Elektronik, Filmen und Musik einen Namen gemacht hat. Außerdem waren beide Konsolen mächtiger als ihre jeweiligen Konkurrenten und verließen sich stark auf Drittthersteller: Coleco sicherte sich einige der damals besten Arcade-Titel und Sony hatte talentierte Entwickler wie Namco, Square und Konami im Schlepptau. Damit enden die Gemeinsamkeiten dann aber auch: Während die Playstation die 32-Bit-Ära dominierte, wurde das ColecoVision von dem Crash der Videospielindustrie in den 80ern jäh und unsanft gestoppt.

Das ColecoVision war eine Idee von Eric Bromley, einem talentierten Designer und Ingenieur, der zuvor Forschungs- und Entwicklungsabteilungen in mehreren Firmen – unter anderem auch bei Midway – leitete. Eines Tages lud ihn Mel Gershman von Coleco zu einem Vorstellungsgespräch ein. Bromley lächelt: „Nach 15 Minuten hatte ich den Job." Coleco produzierte damals vor allem Spielzeuge. Eric Bromley erinnert sich: „Die Firma hat zum Beispiel eines meiner absoluten Lieblingsspiele veröffentlicht: *Rod Hockey.* Sie produzierten aber auch Schwimmbecken, Spielzeugöfen, Puppenhäuser und Rodelschlitten." Aber der plötzliche Boom des Videospielmarkts war verlockend und versprach Millioneneinnahmen. Daher wollten sie gern eine eigene Konsole entwickeln. Ein wenig Erfahrung mit der Materie hatte Coleco bereits in den Siebzigern gesammelt, mit Handhelds und ein paar sehr simplen Spielen. „Der erste große Videospielerfolg für die Firma war das Spiel *Telstar,* das als das erste Arcade-Spiel fürs Wohnzimmer mit einem Verkaufspreis von unter 100 Dollar beworben wurde", erzählt uns Bromley. Er aber hatte für die neue Konsole eine weit größere Vision, die schwer umzusetzen war: „Coleco-Chef Arnold Greenberg und ich wollten unbedingt eine Konsole in die Wohnzimmer bringen, die den damaligen Spiele-Automaten möglichst ebenbürtig sein sollte."

Die ersten Überlegungen zum ColecoVision machte ich mir schon gut drei Jahre vor dem Erscheinen im Jahr 1982, aber mein Plan wurde immer als zu teuer bezeichnet. Coleco hatte dieses Mantra: Alles sollte mit einem unschlagbaren Preis beworben werden und natürlich trotzdem noch profitabel sein. Wir hatten die Konsole mit einem Videochip von Texas Instruments und einem Audiochip von General Instruments geplant, aber diese Lösung war sehr RAM-intensiv und daher weit über dem preislichen Limit." An dieser Situation änderte sich lange nichts – bis 1981. „Ich las eines Tages in der Zeitung, dass die Kosten für RAM gesunken waren", erinnert sich Bromley. „Ich machte sofort eine neue Kostenanalyse und überlegte mir einen neuen Preis für die Konsole. Plötzlich war ich sehr nah dran am Ziel. Ich raste in das Büro von Arnold, ohne seine Sekretärin auch nur zu fragen. Bevor er überhaupt reagieren konnte, zeigte ich ihm die neuen Berechnungen. Zehn Minuten später war es dann offiziell und wir arbeiteten an dem Projekt ColecoVision!" Bromley schiebt nach, dass das nur ein Arbeitsname sein sollte, der einem besseren Platz machen sollte.

Ein neuer Name wurde zwar nie gefunden, aber Bromley konnte aufgrund der finanziellen Veränderungen seinen Traum zur Realität machen und begann damit, die leistungsfähigste Konsole der damaligen Zeit zu entwickeln. „Das ColecoVision war die erste Konsole, die auf dem Bildschirm nahezu die Auflösung von Arcade-Spielen darstellen konnte. Im Jahr 1982 entsprach das 256x192 Pixeln. Gleichzeitig konnte sie Objekte so schnell bewegen, dass die Hand-Auge-Koordination von Jugendli-



» Mit der Umsetzung damals moderner Automatenspiele wie *Zaxxon* betonte Coleco die Power des ColecoVision.

chen gefordert wurde. Um das zu schaffen, haben wir eine Reihe von RAM-Chips benutzt, die eine grafische Matrix erstellt und dann an den Fernseher geschickt haben. Der TI-Chip war sehr schlau: Er konnte eine bestimmte Anzahl von Vordergrund-Objekten sehr schnell über eine zweite Ebene bewegen, die über dem Hintergrund lag – aber ohne den ganzen Bildschirm neu zeichnen zu müssen. Aber beide Ebenen benötigten RAM, und da just dieser Bestandteil günstiger geworden war, konnten wir die Konsole für weniger als 130 Dollar an die Händler abgeben, obwohl sie echte Arcade-Qualitäten besaß."

Bromley war quasi die Idealbesetzung für die Projektleitung: Als begeisterter Arcade-Spieler wusste er instinktiv, was eine Konsole brauchte, um das Automaten-Spielgefühl möglichst authentisch ins Wohnzimmer zu bringen. „Ich hatte quasi den Arcade-Stallgeruch, kannte viele Leute in der Branche und hatte Kontakt zu den wichtigsten Leuten jeder Firma. Wir wussten, dass wir eine große Auswahl an Spielen bieten mussten, um erfolgreich sein zu können. Also begannen die Lizenzverhandlungen."

„Darum kümmerte sich Al Kahn von Coleco, zuvor verschaffte ich ihm aber viele Kontakte. Ein wenig war ich also auch daran beteiligt, aber hauptsächlich habe ich mich mit meinem Team auf die Entwicklung der Konsole konzentriert." Arcade-Spiele konnten damals über Erfolg oder Misserfolg einer Konsole entscheiden. Das wusste Bromley, und deswegen wollte er sich für den ColecoVision schon im Vorfeld einige echte Kassenschlager sichern. „Ich hatte anfangs zwei Spiele im Visier, mit denen wir unschlagbar sein würden. Zunächst mal *Zaxxon*, da es einer der beliebtesten und erfolgreichsten Titel war. Und dann noch *Turbo*, eines der besten Rennspiele überhaupt – naja, zumindest in den 80ern."

Auch *Space Invaders* und *Pac-Man* wären sicherlich Top-Titel gewesen, doch bei beiden war Atari schneller. Statt nun aber einfach Klone zu entwickeln, verzichtete Bromley lieber auf diese Titel: „Ich machte mich sehr stark dafür, für Top-Lizenzen zu zahlen. Wir sparten dadurch auch massig Zeit damit, da wir mit einer Lizenz in der Hand unser Spiel gar nicht mehr groß bewerben mussten. *Turbo* oder *Zaxxon* – das waren Automatenspiele, die einfach jeder instinktiv kannte und unbedingt besitzen wollte."

Diese Herangehensweise erscheint heute offensichtlich, galt aber damals als großes Risiko, weswegen es viele billige Kopien bekannterer Automaten gab. Bromley bezeichnet die Lizenzierung jedoch als eine Win-Win-Situation für beide Vertragspartner: „Wenn Arcade-Spiele damals auf einer Konsole erschienen, meist Monate später, machte die Fernsehwerbung auch wieder Lust aufs Original. Und da das gesamte Arcade-Spiel meist nicht auf eine Cartridge passte, holten viele Jugendliche die zusätzlichen Levels und Features dann in den Arcade-Hallen nach. Von daher war das eine wirtschaftlich sehr profitable Symbiose. Da die Jugendlichen das Original bereits kannten, explodierten die Verkäufe der Konsolenversionen zunächst förmlich, woraufhin das Spiel durch alle Medien ging und schließlich auch wieder viele zu den Arcade-Automaten lockte."

» Wir wünschten uns ein Videospiel in Arcade-Qualität, obwohl so etwas als zu teuer galt. «

AUF EINEN BLICK

Jahr: 1982

Preis bei Erscheinen: 175 Dollar

Fach-Zeitschriften: *ColecoVision Experience*

Preisprognose: 50 Euro aufwärts

Stärken des ColecoVision: Da das ColecoVision mehr Hardware-Power als alle Kontrahenten hatte und Spiele in Arcade-Qualität mit dem Versprechen von ständiger Erweiterbarkeit kombinierte, war der Verkaufserfolg wenig überraschend. Arcade-Umsetzungen von damaligen Spielhallen-Hits wie *Frogger, Zaxxon, Donkey Kong* und *Turbo* waren den Atari 2600/VCS-Versionen um mehrere Lichtjahre voraus. Wäre es 1983 nicht zum Videospiel-Crash gekommen, könnte Coleco heute immer noch in aller Munde sein und eine ähnliche Bedeutung haben wie Nintendo.

» Das Coleco Adam in der Erweiterungsmodul-Variante. Leider litt das Gerät an einigen technischen Problemen.

Trotz aller Bemühungen von Bromley und seinem Geschäftsplan, der für das Coleco einen Millionengewinn prognostizierte, wurde dem Projekt beinahe der Stecker gezogen. „Selbst zu einem sehr späten Zeitpunkt wollte die Marketing-Abteilung das ColecoVision noch fallen lassen", verrät uns Bromley. „Ich musste Arnold Greenberg in einem privaten Gespräch davon überzeugen, das nicht

zuzulassen. Ich argumentierte, dass weder der Atari VCS/2600 noch Mattel Intellivision, die nur einen Bruchteil der Auflösung des ColecoVision hatten, Spiele wie *Zaxxon* und *Turbo* je so darstellen könnten wie unsere Konsole."

Atari nutzte einen Chip, der quasi alles in Echtzeit errechnete; daher war er für richtig gute, komplexe Grafik einfach nicht gut genug. Zusätzlich dazu kamen dann noch Geschwindigkeitseinbußen hinzu, die es schlicht unmöglich machten, grafisch detaillierte Objekte so darzustellen, dass das Spielgefühl immer noch fordernd und schnell war.

Beim Intellivision gab es noch mehr Schwierigkeiten. Die Konsole nutzte fünf Chips von General Instruments, von denen jeder für einen anderen Bereich des Bildschirms verantwortlich war. Es gab zahlreiche Einschränkungen und Probleme, wenn man zum Beispiel Objekte von einem Sektor diagonal in den nächsten versetzen wollte." Bromley wusste das deshalb so genau, da Coleco selbst einmal kurz davor war, die Hardware zu kaufen, die letztlich im Intellivision gelandet ist. „Ich habe diese Chips und das Betriebssystem mitentwickelt. Nachdem ich mit General Instruments zwei Jahre lang versucht hatte, viele Probleme der Hardware auszubügeln, schlug ich Coleco vor, dass es besser sei, sich nach anderer Hardware umzusehen. Ihr könnt euch vorstellen, wie amüsant ich es fand, als Mattel dann die Chips kaufte. Ich quietschte vor Freude! Ich wusste, dass wir besser als die Konkurrenz waren und dass sie nichts dagegen tun konnten."

Bromleys unerschütterlicher Glaube an sein Baby zahlte sich aus: Das ColecoVision schaffte es doch noch in den Handel. Aufgrund der klaren Überlegenheit gegenüber anderen Konsolen verkaufte sie sich rund zwei Millionen mal – bevor dann die Videospielindustrie 1983 eine Bruchlandung hinlegte.

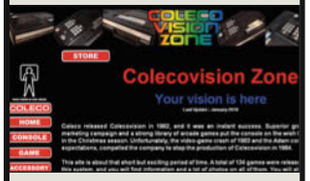
Das größte Ass im Ärmel des ColecoVision war der Titel, der jeder Konsole kostenlos beilag: Nintendos *Donkey Kong*. Wie Coleco Atari die Lizenz hierfür vor der Nase wegschnappte, ist eine sehr spannende Geschichte: „Alles begann mit einer Geschäftsreise nach Kyoto", erzählt Bromley, der damals nach Japan flog, um Hiroshi Yamauchi, den Präsident von Nintendo, zu treffen. „Irgendwann am späten Nachmittag betraten wir sein Büro, das ungefähr ein Viertel der Größe eines Fußballfelds hatte und komplett mit Teak-Paneelen versehen war. Ich kann mich nicht daran erinnern, auch nur eine einzige Uhr oder ein Bild an den Wänden gesehen zu haben. Die Leere wurde nur von der Eingangstür und einem riesigen Schreibtisch, auf dem sich nur ein Notizblock und ein Stift befanden, durchbrochen. Vor dem Schreibtisch standen zwei schlichte Holzstühle, hinter dem Schreibtisch war ein sehr großer Ledersessel untergebracht. Und dann waren da noch wir. Ich setzte mich auf den Stuhl zur Linken und Makihara-san, mein Freund und Übersetzer, setzte sich neben mich. Uns wurde gesagt, dass Yamauchi-san bald kommen würde, und wie auf Kommando betrat er daraufhin tatsächlich den Raum. Er kam durch die Wand hinter dem Schreibtisch herein und da wir plötzlich auch den Eingang nicht mehr sehen konnten, wurde uns klar, dass offensichtlich alle Türen im Raum als Paneele getarnt waren. Ich rechnete fortan voll und ganz damit, dass hinter jeder einzelnen Wandtäfelung im Raum ein Samurai-Krieger nur darauf wartete, dass wir auch nur den kleinsten Etikette-Fehler begehen!"

All das war ganz klar darauf ausgelegt, Leute einzuschüchtern, die mit Nintendo Geschäfte machen wollten. Und damit endeten die psychologischen Spielchen noch lange nicht. Mit einem Lächeln sagt Bromley: „Yamauchi-san tat so, als könne er kein Englisch. Wirklich jedes einzelne Wort von uns wurde übersetzt. Ein Jahr später fand ich heraus, dass

» Diese Werbung zeigt das geplante Erweiterungsmodul ‚Super Game Module', das es nie auf den Markt schaffte.

Fanseiten

COLECOVISION IM INTERNET

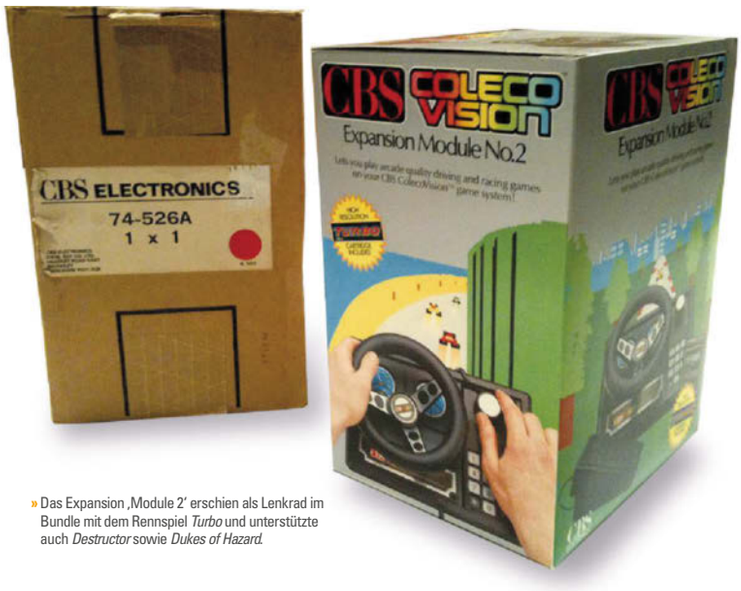


ColecoVision Zone
www.colecovisionzone.com

■ Diese gelungene ColecoVision-Website bietet eine Liste aller je erschienenen Spiele, mehrere alte TV-Werbungen und sonstige Originaldokumente sowie Fotos von seltenen Prototypen. Die Informationstexte sind von schönen Bildern umrahmt, und man kann durch Ausgaben der kurzlebigen Zeitschrift *ColecoVision Experience* blättern.

ColecoVision.dk
www.colecovision.dk

■ Eine dänische Fansite mit Fokus auf die aufstrebende Homebrew-Szene zum ColecoVision. Nebst vielen spannenden Informationen zur Konsole beherbergt die Website auch CollectorVision – eine Gruppe von Programmierern, die heute noch Spiele für die Konsole entwickeln. Dazu gehört eine sicher nicht legale Version von *Mario Bros*. Weitere Spiele sollen folgen.



» Das Expansion ‚Module 2' erschien als Lenkrad im Bundle mit dem Rennspiel *Turbo* und unterstützte auch *Destructor* sowie *Dukes of Hazard*.

er Englisch sogar extrem gut versteht." Und auch auf andere Art und Weise versuchte Nintendo, immer in der stärkeren Position zu sein. „Ich lernte nach dem ersten Tag, Yamauchi-san nie den wahren Zeitpunkt unserer Abreise zu verraten, da er uns ansonsten um den Finger wickeln würde. Er redete eine sehr lange Zeit fast nur über belanglose Dinge. Aber dann, kurz vor unserer Abreise, begannen die wirklich wichtigen Verhandlungen. Die Strategie dahinter war, dass wir uns genötigt fühlten, auf möglichst viele seiner Vorschläge einzugehen, um bloß noch unseren gebuchten Zug zu kriegen. Meine erste Lektion in Business-Bushido war also: Verrate nie, wann du abreisen musst!"

Einen Tag darauf stattete Bromley Nintendo erneut einen Besuch ab und stolperte bei diesem schicksalshaften Besuch unerwartet über die spätere Geheimwaffe des ColecoVision. „Uns wurden zunächst einige uninteressante Spiele gezeigt und ein paar in Japan populäre Handhelds, aber ich glaubte nicht, dass sie in Amerika einschlagen würden. Wir hatten danach noch ein informelles Mittagessen im Nintendo-Hauptquartier. Es war ein simples Essen, aber ich habe es genossen. Nachdem ich zahlreiches mir unbekanntes Zeug probiert hatte – ich ging davon aus, dass nichts vergiftet sein würde, alle anderen aßen es ja auch – trank ich reichlich Tee und fragte dann, ob ich das WC benutzen dürfte."

Was darauf folgte, kann heute als der wohl berühmteste Toilettengang der gesamten Videospielgeschichte gelten. „Es stellte sich heraus, dass die Toilette im oberen Stockwerk war", erinnert sich Bromley. „Ich entschied mich, allein danach zu suchen und kam an einer offenen Tür vorbei, hinter der ich einen Arcade-Automaten sah. Ich machte das Licht im Raum an und sah zum ersten Mal den Schriftzug *Donkey Kong*, mit dem Bild eines Gorillas an beiden Seiten des Automaten. Ganz klar: Das war Liebe auf den ersten Blick."

Bromley war sich sicher, dass dieser im Westen bisher unbekannte Titel seine Konsole ins öffentliche Bewusstsein katapultieren könnte. Und er wusste, dass er schnell handeln musste. „Schon für den nächsten Tag arrangierte ich ein Treffen und sagte, dass ich die Rechte an *Donkey Kong* kaufen wolle. Ich wollte unbedingt verhindern, dass Atari von dem Spiel erfährt. Nach einem langen Gespräch erklärte mir mein Dolmetscher, dass Nintendo eine Vorabzahlung von 200.000 Dollar haben wolle und außerdem eine Gebühr von 2 Dollar pro verkaufter Einheit. Kurz bevor ich meinen Zug kriegen musste, fügte Yamauchi-san dann hinzu, dass die Vorabzahlung noch bis Mitternacht auf seinem Konto sein müsse. Ansonsten würde der Deal platzen." Es sah überhaupt nicht gut aus für Bromley.

„Coleco hatte für eine Lizenz im Vorfeld noch nie mehr als 5.000 Dollar bezahlt. Und sie gaben nie im Leben mehr als fünf Prozent des Verkaufspreises ab, das höchste der Gefühle waren 90 Cent. Ich musste nun also den Zug kriegen und Arnold Greenberg anrufen, sobald ich nachmittags mein Hotel in Tokyo erreichte – in den USA wäre es dann mitten in der Nacht. Aber nur er konnte die Überweisung von 200.000 Dollar tätigen und der Lizenzgebühr zustimmen. Für ein Spiel, das er noch nie gesehen hatte. Das war schon übel!"

Aber Bromley war absolut davon überzeugt, dass das Spiel die Spieler im Sturm erobern würde, sobald sie es zu Gesicht bekommen würden. „Ich zitterte ein bisschen dabei, aber ich rief Arnold an. Bei ihm war es 4 Uhr nachts und er begrüßte mich dementsprechend verwirrt. Ich erinnerte ihn an ein Gespräch, das wir ein paar Tage vorher hatten und indem wir uns einig geworden waren, dass wir der Konsole ein Ausnahmespiel beilegen müssten. Ich sagte: ‚Dieses Spiel, das wir suchen: Ich habe es gefunden!' Dann erzählte ich ihm von den Konditionen. Zu meiner Überraschung entgegnete er nur: ‚Und es ist wirklich so gut, wie du sagst?' Ich entgegnete, dass es in einer Liga mit *Pac-Man* spiele. Dann fragte er mich, wie es heißt und ich antwortete ‚*Donkey Kong*'. Und plötzlich war es still in der Leitung."

Bromley merkte wohl in diesem Moment zum ersten Mal, wie dämlich der Name – „Esels-Kong" – klingt. Er fährt fort: „Doch nach einer gefühlten Stunde teilte Arnold mir mit, dass er das Geld überweisen werde, sobald die Banken am nächsten Tag öffnen." Bromley hatte seiner Firma mit geradezu prophetischer Gabe somit die Rechte an einem der wichtigsten Spiele der 80er gesichert –

» Der berühmte Hardware-Modder Ben ‚Ben Heck' Heckendorn entwickelte dieses tragbare ColecoVision.

Varianten

ColecoVision

■ Die ursprüngliche Konsole erschien 1982 mit *Donkey Kong* im Bundle. 500.000 Einheiten wurden verkauft, wozu das beiliegende Topspiel viel beitrug. Der Erweiterungsslot der Konsole bot die Möglichkeit mehrerer Upgrades. Die Konsole wurde 1985 eingestellt.

ColecoVision Adam

■ Adam gab es als Konsolenerweiterung oder als eigenständigen Computer, der Spiele für den ColecoVision und mehr abspielen konnte. Das Gerät hatte einige Macken und wurde 1984 eingestellt; es brachte angeblich einen Verlust von 80 Millionen Dollar.

Super Game Module

■ Das letzte geplante Erweiterungsmodul erhöhte die Hardware-Power. Dem Famicom Disk System von Nintendo ähnlich, spielte es Speichermedien ab, die mehr Platz für aufwendige Spiele boten. *Super Donkey Kong* war angekündigt, erschien aber nie.

Dina 2-in-1

■ Von der in Taiwan ansässigen Bit Corporation produzierter Klon des ColecoVision und des SEGA SG-1000 mit einem Slot für beide Formate. Die Gamepads fielen traditioneller aus, und der Nummernblock des ColecoVision-Controllers wurde versetzt.

» Die Fernsehwerbung zum ColecoVision war sehr darum bemüht, die Überlegenheit gegenüber dem Atari VCS/2600 zu betonen.

wenngleich es noch eine unerwartete Hürde zu überwinden galt: „Verträge liefen damals im japanischen Kulturraum anders ab, als man es bei uns gewohnt war. Wir wollten uns beim Essen einigen. Mein Dolmetscher begann mit den Verhandlungen und schrieb sechs oder sieben Sachen auf eine Serviette. Als das schließlich auf einer anderen Serviette ins Englische übersetzt worden war, konnte ich alles lesen, ohne die Serviette entfalten zu müssen. Und damit hatten wir einen Deal. Ich ging also mit meiner ‚200.000-Dollar-Serviette' nach Hause."

Wieder in seiner Heimat angekommen, plagten Bromley bald die ersten Zweifel an diesem Vertrag. „In Tokyo schien mir meine Serviette, die jetzt für geplante Millionenverkäufe der neuen Konsole stand, noch einigermaßen angemessen zu sein. Aber hier? Ich zeigte sie dem Coleco-Rechtsanwalt. Ich kann mich nicht an seinen Gesichtsausdruck erinnern, da ich ihn zu ignorieren versuchte. Ich stotterte und versuchte, ihm die Umstände in etwa so zu erklären: ‚Das ist in Japan normal. Man betrinkt sich mit Sake, schreibt die Vertragspunkte auf und hofft, am nächsten Morgen keinen Kater zu haben.'

Wie sich auf der Messe CES zeigte, waren Bromleys Zweifel berechtigt. Dort brach das ColecoVision-Kartenhaus fast zusammen: Nachdem Coleco monatelang versucht hatte, Nintendo zu einem gesetzmäßigen Vertrag zu überreden, stimmte Yamauchi endlich zu, ihnen das wichtige Dokument auf der CES zu überreichen. Doch selbst das lief überhaupt nicht nach Plan, erzählt uns Bromley mit einem Gesichtsausdruck, der uns noch heute seine damalige Schockiertheit nachfühlen lässt: „Seine Tochter Yoko sprach mit mir und sagte, Yamauchi-san habe sich umentschieden und die Lizenz für *Donkey Kong* an Atari verkauft."

Bromley hält kurz inne. „Ich war wie paralysiert und brach in Schweiß aus. Wir hatten alles auf *Donkey Kong* gesetzt, das war unsere Trumpfkarte für das ColecoVision! Zwei Stunden lang war ich einfach nur deprimiert. Aber so gegen 10 oder 11 Uhr abends wurde aus der Depression Wut. Ich rief bei Yamauchi-san an und bat darum, ihn zu sprechen. Seine Tochter nahm ab und sagte, dass er zu Bett gegangen sei und nicht gestört werden wolle. Sie sagte

» Yamauchi wollte 200.000 Dollar im Voraus. Coleco hatte für eine Lizenz nie mehr als 5.000 Dollar im Voraus bezahlt. «

Sammelfieber

Wie für jede ältere Konsole gibt es auch für das ColecoVision eine große Zahl an Sammlern. Der ColecoVision-Fan Ole Nielsen – Gründer der Website **ColecoVision.dk** – erinnert sich genau daran, womit seine Leidenschaft für die Konsole begann. „Es war Liebe auf den ersten Blick, vor allem wegen der Grafik und der Soundqualität der Konsole."

Für Sammler ist das ColecoVision auch daher sehr reizvoll, da die Chancen auf eine vollständige Spielsammlung recht realistisch sind. Dazu sagt Junior Tétreault, Gründer der Website Colecovision Zone: „Perfekt für Sammler ist, dass nur etwa 125 Titel für das ColecoVision erschienen sind, wovon die meisten auch Spaß machen." Doch es gibt auch einige sehr seltene Spiele, die nur die eifrigsten Sammler in ihrem Regal stehen haben.

„Spiele von Xonox sind besonders schwer zu finden", verrät uns Tétreault. „Sie haben zwölf Spiele veröffentlicht, die meisten davon waren mies und floppten. Am schwersten kommt man heutzutage an *Tomarc The Barbarian/Motocross Racer* und *Sir Lancelot/Robin Hood* heran." Begehrt ist auch *Tournament Tennis* von Imagic, das erst kurz vor dem Ende der Konsole erschien. Und es ist fast unmöglich, noch an originalverpackte Versionen von vier Lernspielen (*Dance Fantasy, Linking Logic, Logic Levels* und *Memory Manor*) zu gelangen, die von Fisher-Price veröffentlicht wurden. Fast ebenso selten ist ironischerweise ein originalverpacktes *Donkey Kong*. Tétreault verrät, warum: „Das Spiel lag der Konsole damals ohne eine separate Verpackung bei. Man konnte es aber dennoch auch einzeln im Handel kaufen, und diese Version ist sehr selten.

DAVE JOHNSON

ehem. Director of Video Graphics, Coleco

■ Wie bist du an deinen Job gekommen?
Ich war Grafiker, hatte aber Computergrafik studiert und wollte in dem Gebiet arbeiten. Ich hatte dann ein Gespräch mit Eric Bromley, Leiter der Videospielabteilung bei Coleco. Er war wegen der Messe Toy Fair in der Stadt.

■ Was war deine erste Meinung über das ColecoVision?
Ich sah die Konsole auf der Toy Fair zum ersten Mal, beim Bewerbungsgespräch. Es gab da eine Videowand, die animierte Modelle zeigte. Ich wusste damals genug über Videos, Animationen und Computergrafik, um zu wissen, dass diese Modelle nicht echt sein konnten. Das sagte ich Eric Bromley auch. Dann zeigte er mir ein Video von einem Schlumpf, der vor einem scrollenden Hintergrund durch die Gegend lief. Es war doch echt und den anderen Konsolen haushoch überlegen.

■ Was genau war deine Aufgabe bei Coleco?
Ich leitete eine Abteilung mit mehreren Künstlern, die für die Entwicklung der Grafik aller ColecoVision Spiele verantwortlich war. Ich besprach die Arbeit mit jedem, machte Vorschläge und bot technische Hilfeleistung an. Wann immer noch Zeit übrig blieb, arbeitete ich auch selbst an ein paar Spielen.

■ Wie war das, bei Coleco zu arbeiten?
Das war eine Gruppe sehr talentierter, kluger und motivierter Leute. Wir wussten anfangs nicht, ob das Produkt erfolgreich sein würde, aber es hat trotzdem Spaß gemacht. Als es sich dann gut verkaufte, fühlte sich das toll an. Aber später hat es uns nicht mehr ganz so viel Freude gemacht…

■ Wie habt ihr Arcade Hits auf der Konsole umgesetzt, gab es Unterstützung durch die Original Entwickler? ?
Was hinter den Kulissen ablief? Keine Ahnung. Ein neuer Arcade Automat kam aus Japan, und wir schauten uns den an. Unterstützung gab es da nicht, und damals konnte man den Code auch noch nicht portieren. Wir suchten uns jemanden, der ein Talent für das Spiel hatte. Der spielte es dann stundenlang und wurde dabei aufgenommen. Die Spieldesigner dokumentierten alles, was das Gameplay betraf. Währenddessen versuchten sich die Grafiker daran, die Grafik umzusetzen.

■ Lief die Entwicklung konsolenexklusiver Titel ähnlich ab?
In einigen Punkten schon, ja. Aber der kreative Prozess im Vorfeld, der war oft langsamer und auch herausfordernder. Ich kann mich zum Beispiel noch an die Entwicklung von *Smurf* erinnern. Da war Eric Bromley der Projektleiter, und ich möchte ihn für die Erfindung des Sidescrolling Konzepts loben! Ich hingegen kann mir für die Idee auf die Schulter klopfen, dass es Punkte dafür gab, wenn man bestimmte Herausforderungen meisterte. Klingt simpel, war aber damals neu.

■ Stimmt es, dass du Coleco darum gebeten hast, dass sie sich die Rechte an *Spy Hunter* sichern, da du so ein großer Fan des Arcade Spiels warst?
Ich sah das Spiel auf einer Arcade Messe zum ersten Mal. Ich war mit meinem Chef George Kiss dort und weiß noch, wie ich ihn auf dem Heimflug darum anbettelte, dass er die Rechte am Spiel kaufen solle. Ich kam mir vor wie ein Kind, das um ein Weihnachtsgeschenk bittet. Ich fand einfach die Musik super, das Spiel selbst war eher Durchschnitt. Die Rechte am Spiel haben wir schließlich auch gekriegt, aber wer weiß, ob ich darauf wirklich Einfluss hatte?

■ Vor jedem ColecoVision Spiel gab es eine lange Ladepause. Lag das an technischen Einschränkungen?
Nein, nein und nochmals nein! Das ist so ein nicht tot zu kriegendes Gerücht. Es war so: Eines Tages stand Eric Bromley mit ein paar Marketingtypen an meinem Schreibtisch und schaute sich eine Simulation der Konsole an. Sie stoppten die Zeit mit ihren Uhren und wollten entscheiden, wie lange das Logo zu sehen sein sollte. Alles eine Sache der Marketingpolitik. Später änderten wir das noch, aber da war es schon zu spät.

das sehr höflich, also legte ich auf. Aber ich wurde immer wütender beim Gedanken daran, dass Atari mir meinen Traum vor der Nase wegschnappen würde, also rief ich erneut an."

Er schüttete der Tochter des Nintendo-Bosses sein Herz aus und machte ihr klar, dass die Konsole sein Traum sei. Und dass *Donkey Kong* auf dem Atari VCS „wie ein feuchter Haufen Dreck" aussehen würde. Sie hörte ihm zu und fragte ihn schließlich, ob er in 15 Minuten vor Ort bei ihnen im Hotel sein könnte. „Sie war auf meiner Seite und glaubte mir, dass das ColecoVision eben nicht nur ein Produkt war, sondern mein Traum. Sie konnte das Yamauchi-san besser erklären als irgendjemand sonst." Die Intervention von Yoko Yamauchi bei ihrem Vater wirkte offenbar wirklich Wunder, denn kurz darauf wurden Coleco erneut die Rechte an *Donkey Kong* zugesichert – diesmal in einem gesetzlich gültigen Vertrag.

Am Ende einer langen Odyssee hatte das ColecoVision nun einen Titel im Portfolio, der zeigte, zu was die Konsole fähig war. Als die Konsole im August 1982 erschien, war *Donkey Kong* schon zum weltweiten Hit geworden. So fand sie mitsamt dem Riesenaffen bis Weihnachten des Jahres den Weg in eine halbe Million Wohnzimmer.

Zum anfänglichen Verkaufserfolg der neuen Konsole trug auch das Versprechen der Erweiterbarkeit bei. „Wir brachten den Erweiterungsslot aus zwei Gründen an der Frontseite der Konsole an", erklärt Bromley uns. „So war er in der Werbung sofort erkennbar. Der Slot wirkte wie eine Fahrkarte in eine unbekannte, spannende Zukunft. Allein dadurch verkauften wir viele Konsolen! Zweitens war es ein Versprechen, dass man schon bald einen Computer im Wohnzimmer haben könne, indem man ein Modul in seine Konsole steckte." Computer waren damals ja noch ganz überwiegend sündteure Großrechenanlagen!

Das Projekt ColecoVision Adam mauserte sich dann aber vom Erweiterungsmodul zu einem eigenen Gerät. „Als wir das Betriebssystem des ColecoVision und den Erweiterungsslot entwickelten, hatten wir schon vom ersten Tag an den Adam-Computer im Hinterkopf. Er war ursprünglich als eine Tastatur geplant, in deren rückwärtigem Teil die zusätzlichen Schaltkreise liegen würden, die aus dem ColecoVision einen Computer machen würden." Die Geschichte des Adam ist zu ausufernd, um sie hier vollständig wiedergeben zu können. Von daher begnügen wir uns mit dem Wichtigsten: Es führte nicht zu dem Erfolg, den Coleco sich erhofft hatte. Doch für den Erweiterungsslot fand man bald anderen Nutzen.

Bromley erinnert sich: „Um unsere Stärke, nämlich die große Ähnlichkeit zu Arcade-Automaten, richtig ausspielen zu können, brauchten wir unbedingt einen Lenkrad-Controller – so richtig mit Gangschaltung und Gaspedal – sowie die Möglichkeit, realistisch aussehende Waffen zu verwenden. Und überhaupt wollten wir für Steuerungsmethoden

» [ColecoVision] Wenig überraschend: Coleco brachte auch ein Spiel zur eigenen Marke *Cabbage Patch Kids* heraus (unten).

ColecoVision lebt!

Das ColecoVision ist zwar inzwischen gut 30 Jahre alt, aber es gibt trotzdem auch heute noch Nachschub an Spielen. Das ist vor allem dem Internet und einer eifrigen ColecoVision-Community zu verdanken. Homebrew-Programmierer haben im Jahr 2009 zum Beispiel die Titel *Mario Bros, Pac-Man Collection, Ghost ‚N' Zombie* und *Ghostblaster* veröffentlicht (auch wenn das nicht wirklich legal ist). Zum 30. Geburtstag der Konsole im Oktober 2012 will die Firma River West Brands ein Erweiterungsmodul veröffentlichen – ein offizielles ColecoVision-Produkt. Damit sollen dann noch komplexere Spiele programmierbar sein. Geplant sind bereits Titel wie *Donkey Kong Arcade, Castlevania Redux, Thexder* und *Spelunker*.

Ole Nielsen hat dabei seine Finger mit im Spiel, er gehört der Homebrew-Gruppe CollectorVision an. Er verrät uns: „Mich beeindrucken die Homebrew-Spiele einfach. Sie werden von sehr talentierten Leuten programmiert und dann mit Verpackung und Bedienungsanleitung verkauft – so wie damals die echten Spiele." Er hat die Konsole sowohl zu ihrer Hochzeit als auch bei ihrem jetzigen Homebrew-Comeback erlebt und kehrt immer wieder gern zu ihr zurück: „Ich finde es einfach immer noch uneingeschränkt toll, egal ob die Titel aus den 80ern sind oder ob sie aus der Neuzeit stammen und versuchen, das Gefühl von damals in die Gegenwart zu bringen."

Danke an **Andy Wareing**, der uns sein **ColecoVision** ausgeliehen hat.

gewappnet sein, die Arcade-Spiele in Zukunft noch mit sich bringen könnten. Der Erweiterungsslot war unser Fenster in diese Welt. Deswegen haben wir auch einen Trackball-Controller und einen ‚Super Controller' für Box- und Baseballspiele entwickelt. Letzterer sollte dem Spieler auch haptisches Feedback geben können, das war damals aber noch nicht möglich."

Das wohl interessanteste Modul-Projekt war jedoch eines, das die Spielesammlung für das ColecoVision kräftig aufstocken sollte – vorausgesetzt, man hatte einen Atari VCS im Haus. „Einer unserer Angestellten arbeitete im Geheimen an einer Erweiterung, die Atari-Module auf dem ColecoVision abspielen konnte. Unser Gedanke dahinter war: Wenn Eltern ihren Kindern die neue Konsole nicht kaufen wollten, da sie ja schon eine haben, würden diese mit dem Argument ‚Aber ich kann meine alten Spiele darauf spielen' kontern können."

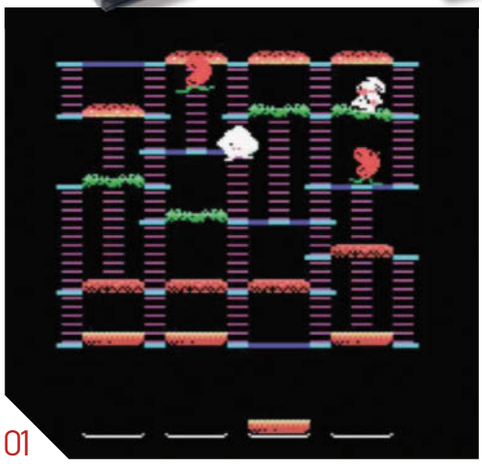
„Nach einigen Monaten wurde uns die fertige Hardware gezeigt, sie funktionierte super. Allerdings war die Herstellung der Erweiterung teurer als der Kauf eines neuen Atari VCS. Wir überlegten, die Bestandteile günstig einem der Zulieferer von Atari abzukaufen, aber die Idee ließen wir ganz schnell wieder fallen." Doch die Erweiterung erschien dennoch, und Atari verklagte Coleco. Doch da man ein mit dem Atari VCS kompatibles Gerät nur mit Standard-Zubehör bauen konnte, blieb die Klage ohne Erfolg. Später einigten sich beide Firmen.

Das ColecoVision knackte 1983 die Marke von einer Million verkaufter Einheiten, und wenn es der Industrie weiterhin gut gegangen wäre, hätte Coleco mit Sicherheit Chancen gehabt, eindeutiger Marktführer des Konsolenmarkts in den USA zu werden. Doch es kam anders. Der berüchtigte Crash im Jahr 1983 versetzte die gesamte Videospielindustrie in einen Sinkflug und machte die Arbeit von Bromley und Coleco zunichte. Die Firma zog sich daraufhin ins Spielzeuggeschäft für Kinder zurück und landete mit den *Cabbage Patch Kids* einen großen Erfolg.

Bromley sagt mit einem Schulterzucken: „Coleco setzte auf Plüsch, während Nintendo auf Konsolen setzte. Nintendo wartete geduldig, bis sich der Videospielmarkt wieder erholt hatte, während die Aaron Greenbergs dieser Welt mich und mein Team für den Fehlschlag beschuldigten. Und das obwohl wir sie 1976 vom Bankrott zu einer millionenschweren und innerhalb der nächsten acht Jahre fast zu einer milliardenschweren Firma machten." Die Herstellung von Puppen nützte Coleco nur für eine kurze Zeit etwas. Bromley vergisst nicht die Schlusspointe: „Es dauerte nur ein paar Jahre, bis Coleco wieder vor dem Bankrott stand. Wenn sie Videospiele nicht aufgegeben hätten – Crash hin oder her – würden sie heute an der Stelle von Nintendo stehen!"

» Im obigen Flyer zu sehen: Das ColecoVision-Lenkrad – besser bekannt als Expansion Module 2 – und eine kurze Vorschau auf das, was sich später zum Computer namens ColecoVision Adam entwickelte.

DIE BESTEN 10


01

BURGER TIME

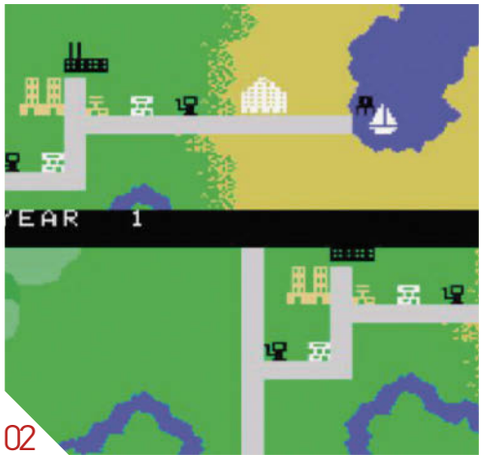
» **JAHR:** 1984
» **PUBLISHER:** DIGIMAX
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 15 EURO
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** DEFENDER

01 **Die schiere Masse** an erstklassigen Spielhallen-Portierungen auf das ColecoVision ist immer wieder beeindruckend. Unter anderen sticht hier Colecos Umsetzung von *Burger Time* (siehe auch unseren Bericht auf Seite 8) hervor, die den Münzeinwurf-Klassiker mit erstaunlicher Detailtreue wiedergibt. Die Animationen sind mehr als ansehnlich, die großen, liebevoll gestalteten Sprites flackern so gut wie nie und das Gameplay hält sich sehr dicht an das Automaten-Vorbild. Titelheld Pepper Pete fühlt sich zwar nicht ganz so flink an wie im Original-Automat, aber dafür entschädigen euch die vier Schwierigkeitsgrade und die gestraffte Bedienung der ColecoVision-Fassung von *Burger Time*.

FORTUNE BUILDER

» **JAHR:** 1984
» **PUBLISHER:** COLECO
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 50 EURO
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** MOUSE TRAP

02 ***Fortune Builder* kam** gut fünf Jahre vor *Sim City* heraus und bewies sofort, dass Colecos Konsole nicht nur für Arcade-Umsetzungen gut geeignet war. Ihr beginnt das Spiel auf der grünen Wiese, wo ihr eine Vielzahl von Objekten bauen dürft, etwa Straßen, Wohnhäuser oder sogar Casinos. Ziel ist es, eure Stadt auf einen bestimmten Wert zu bringen, wobei euch Misslichkeiten wie Termitenangriffe in die Quere kommen können. Wenn euch das nicht schon suchterzeugend genug ist, solltet ihr mal den ausgefeilten Zweispieler-Modus ausprobieren, in dem ihr im Wettstreit oder gemeinsam die prächtigste Stadt erbauen müsst.



02

GORF

» **JAHR:** 1983
» **PUBLISHER:** COLECO
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 10 EURO
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** ILLUSIONS

03 **Wie bei allen** Umsetzungen des Automaten von Jamie Fenton fehlt auch hier der „Galaxians"-Level. Trotzdem ist *Gorf* eine exzellente Portierung und spielt in einer ganz anderen Liga als die meisten anderen Konsolentitel dieser Zeit. Die Sprachausgabe des Originals fehlt zwar komplett, aber der sonstige Sound steht dem Original in nichts nach. Auch grafisch ist *Gorf* absolut beeindruckend, die detaillierten Sprites scheinen direkt aus der Spielhalle zu kommen. Der fehlende Level ist zwar bedauerlich, aber die gute Bedienung und Kollisionserkennung machen das mehr als wett.

TURBO

» **JAHR:** 1982
» **PUBLISHER:** COLECO
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 25 EURO
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** MR DO!

04 **Das fabelhafte *Turbo*** kann zwar nur mit dem Lenkrad des ColecoVision gesteuert werden, ist aber dennoch eines der besten Racing Games, ach was, Spiele, auf der Konsole. Das Rennspiel unterscheidet sich deutlich von seinesgleichen, so bekommt ihr etwa Punkte ausschließlich fürs Überholen von anderen Piloten. Die Grafik wirkt mit ihren riesigen Gebäuden am Straßenrand, von denen andere Rennspiele nur träumen konnten, einfach überwältigend, das Gleiche gilt für den Geschwindigkeitsrausch. All das macht *Turbo* zu einer der besten Portierungen von Coleco.

RIVER RAID

» **JAHR:** 1984
» **PUBLISHER:** ACTIVISION
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 15 EURO
» **VOM SELBEN PUBLISHER:** PITFALL!

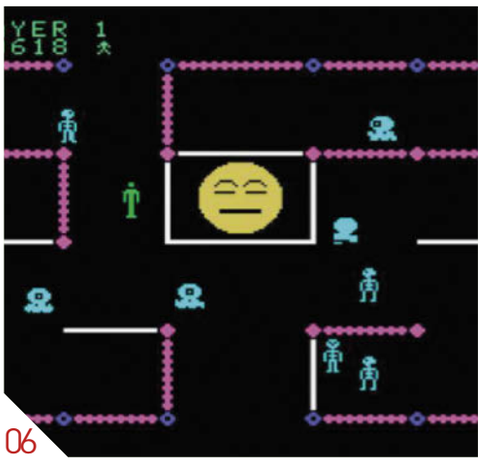
05 **Activision veröffentlichte einige** der eigenen Atari-Spiele auf dem ColecoVision, und viele davon waren besser als die 2600er-Originale. Die Umsetzung von *River Raid* gehört eindeutig dazu. Die Sprites wurden in der ColecoVision-Fassung überarbeitet, das Scrolling ist flüssiger, das ganze Spiel wirkt ein wenig ausgefeilter. Was euch aber dauerhaft fesseln könnte, ist der einzigartige Mix aus Action und etwas Taktik – ballert ihr beispielsweise Spritfässer in die Luft (das bringt Punkte) oder überfliegt ihr sie (das bringt Treibstoff)?

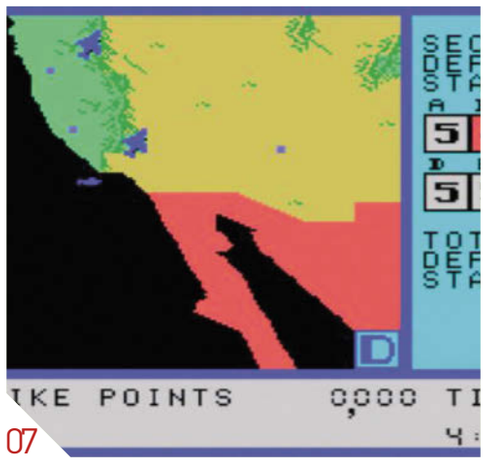
03

04

05

Wenn ihr hervorragende Arcade-Umsetzungen wollt, solltet ihr euch diese Konsole mal näher ansehen


06


07

08

FRENZY

- **JAHR:** 1984
- **PUBLISHER:** COLECO
- **PREISPROGNOSE:** ÜBER 15 EURO
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** LOOPING

06 ***Frenzy* wurde nicht** für sehr viele Heimkonsolen umgesetzt, aber die ColecoVision-Portierung ist ein wahres Glanzstück. Sowohl Steuerung als auch Kollionserkennung sind exakt, wenn ihr versagt, liegt es an euch, und nicht am Spiel. Und die clevere KI sorgt für Herausforderungen ohne Ende. Auch grafisch hat *Frenzy* allerhand zu bieten: Das sonst übliche Coleco-Flackern ist minimal, die Sprites sind authentisch und die Animationen der Hauptfigur gelungen. Letztlich fesselt uns aber *Frenzys* wildes Gameplay an den Monitor – das wird euch genauso gehen!

WARGAMES

- **JAHR:** 1984
- **PUBLISHER:** COLECO
- **PREISPROGNOSE:** ÜBER 25 EURO
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** SUPER ACTION FOOTBALL

07 **Der nächste Verwandte** von *War Games* wäre Ataris *Missile Command*, außer dass ihr in *War Games* die USA gegen Raketensprengköpfe verteidigen müsst. Am Ende kommt dabei ein ziemlich hektisches Erlebnis heraus, dessen Spannung sich immer mehr steigert, während ihr Welle um Welle der in Scharen nahenden Raketen abwehrt. Die Optik ist zwar einigermaßen einfach gestrickt, aber bei all dem Spielspaß wird euch das wahrscheinlich ziemlich egal sein.

JUMPMAN JR.

- **JAHR:** 1984
- **PUBLISHER:** EPYX
- **PREISPROGNOSE:** ÜBER 20 EURO
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** GATEWAY TO APSHAI

08 **Die Coleco-Umsetzung** von *Donkey Kong* ist beeindruckend und auch *Miner 2049er* ist ziemlich gelungen, aber unser Lieblingsplattformer auf dem ColecoVision ist ganz klar *Jumpman jr.* von Randy Glover und Chris Capener. Die Grafik mag ein wenig öde sein, aber der Spielspaß stimmt. Ihr springt und hüpft durch zwölf Levels, immer auf der Jagd nach den Bomben. Grafisch ist es sicherlich nicht der stärkste Titel auf ColecoVision, aber in Sachen Gameplay ist *Jumpman jr.* ungeschlagen und ein Muss für jeden Plattformer-Fan.

09

PEPPER II

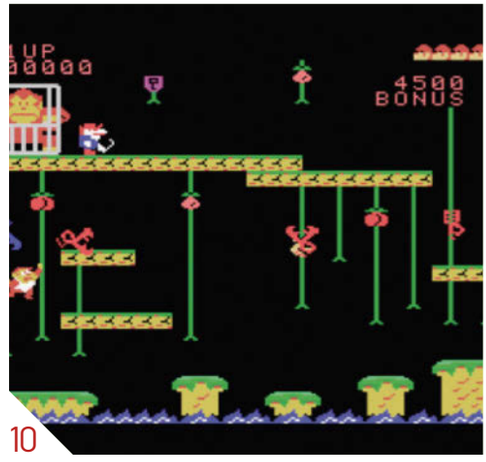
- **JAHR:** 1983
- **PUBLISHER:** COLECO
- **PREISPROGNOSE:** ÜBER 10 EURO
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** Q*BERT

09 **Stellt euch einen** Mix aus *Pac-Man*, *Qix* und *Amidar* vor und ihr habt etwas, das ziemlich nahe an *Pepper II* herankommt. Wir wissen zwar nicht, was aus dem ersten *Pepper* geworden ist oder ob es überhaupt existiert hat, aber diese Umsetzung von Exidys Spielhallen-Titel von 1982 erinnert mit ihren Labyrinthen und Feinden doch frappierend an Konamis erstklassiges *Amidar*. Der Unterschied besteht darin, dass sich eine Linie, die ihr erneut passiert, nachdem ihr sie angemalt habt, wieder öffnet, was euch komplexe Taktiken ermöglicht. Außerdem könnt ihr über vier Bildschirmen hinweg spielen. Eine Portierung, die sich wirklich lohnt.

DONKEY KONG JR.

- **JAHR:** 1983
- **PUBLISHER:** COLECO
- **PREISPROGNOSE:** ÜBER 10 EURO
- **VOM SELBEN PUBLISHER:** DONKEY KONG

10 ***Donkey Kong* mag** eine großartiger Erfolg für Colecos fabelhafte Konsole gewesen sein, wir bevorzugen dennoch *Donkey Kong Jr.* Ein Level aus seinem Spielhallen-Pendant fehlt zwar beim Sohnemann, aber trotzdem macht die Rettung eures Vaters vor einem wütenden Mario und das Erklettern der Ketten ziemlichen Spaß. Die Kollisionserkennung wird euch nie ein Leben kosten, das müsst ihr euch schon selbst zuschreiben. Das ganze Spiel wirkt wie aus einem Guss, fühlt sich gut an – und die großen Sprites erinnern an das comicartige Vorbild aus der Spielhalle. Dessen Umsetzung ist zwar nicht perfekt, aber dennoch um Längen besser gelungen als die auf dem Atari 2600.



10

MSX

DER JAPANISCHE MSX WAR DIE ERSTE STANDARDISIERTE COMPUTER-PLATTFORM. SIE ERLAUBTE DIE VERWENDUNG DERSELBEN PERIPHERIE AN COMPUTERN UNTERSCHIEDLICHER HERSTELLER. MSX WURDE NIE EIN ERFOLG, DOCH ERSCHIENEN RICHTIG STARKE SPIELE DAFÜR.

Einer der faszinierendsten Umstände der 8-Bit-Ära war die schiere Vielfalt an Plattformen und Spielen. Der Homecomputer-Boom brachte fast jede Elektronikfirma des Planeten dazu, eine eigene Spielemaschine oder einen Computer herzustellen. Es gab eine wahre Flut an wundervoller Hardware und tollen Spielen.

Es war eine tolle Zeit, um ein Spielefan zu sein, aber auch eine turbulente. Ob es nun die Schulhof-Diskussionen waren, welches Gerät das beste sei, oder die Kopfschmerzen der Eltern beim Entscheidungsprozess, welche Maschine aus dem riesigen Angebot sie ihrem Sohnemann kaufen sollten – die fehlenden Standards nervten. Spieleentwickler hatten dasselbe Problem: Fast monatlich kamen neue Konsolen oder Homecomputer auf den Markt – für welche davon sollten sie entwickeln?

Die naheliegende Lösung für diese Problematik war ein universelles Hardware-Format, sodass jede Software auf jedem Gerät jedes Herstellers funktionieren würde. Genau dieser Gedanke hatte sich in der Videofilm-Industrie durchgesetzt: Nach und nach hatten in den 80ern die diversen Anbieter von eigenen Videoformaten nachgegeben und sich JVCs VHS-Standard angeschlossen.

Ein Mann mit dieser Vision war Kazuhiko Nishi, der seit Anbeginn der japanischen Videospiele-Branche ein wichtiger Teil von ihr war. 1977 gründete er den Verlag ASCII Corporation, der noch im selben Jahr die erste regelmäßige Microcomputer-Zeitschrift Japans herausbrachte: *ASCII*. 1979 ging er zu Microsoft und wurde Vice President mit dem Verantwortungsgebiet „Ferner Osten". Später wurde er Director und Vice President im Bereich „Neue Technologien". Währenddessen hielt er aber weiterhin seine Mehrheitsbeteiligung an der ASCII Corporation.

Irgendwann in dieser Phase schlug er den MSX-Standard vor, der dann am 27. Juni 1983 offiziell enthüllt wurde: als eine Zusammenarbeit zwischen ASCII und Microsoft. Erstere würde die Hardware-Spezifikationen kontrollieren und lizenzieren, letztere das Betriebssystem und die BASIC-Programmiersprache entwickeln. Beeindruckenderweise hatte das MSX-Duo bereits damals eine große Zahl japanischer Hersteller von der Idee überzeugt: Große Namen der Unterhaltungselektronik wie Sony, Toshiba, Panasonic und Yamaha – sowie viele andere – kündigten eigene MSX-Geräte für Japan an.

Der Plan von Kazuhiko Nishi war ebenso einfach wie brillant: Jeder Lizenznehmer konnte jede Art von Computer entwickeln, die er wollte, und dann das MSX-Logo draufkleben. Er musste dazu nur einige strikte technische Vorgaben erfüllen: Zilog/80-Prozessor (mit einer Taktfrequenz von 3,58 MHz), minimal 8 KB RAM, Texas Instruments TMS9918-Bildprozessor, General Instruments AY-3-8910 Soundchip, 32-KB-ROM mit dem MSX BIOS und Microsoft MSX Basic. Außerdem wurde die Kompatibilität all dieser Geräte dadurch garantiert, dass alle Modelle dieselbe Tastatur, dieselben Erweiterungs-Ports und denselben Modulschacht verwendeten.

Darüber hinaus konnten die Hersteller machen, was sie wollten, also etwa zusätzliche Modulschächte einbauen, mehr RAM oder ein Kassettenlaufwerk. So konnte jeder Hersteller seine Geräte beliebig im Markt positionieren. Einige, darunter Toshibas HX10, sollten reine, günstige Spielemaschinen sein – entsprechend erfüllten sie nur die Mindestanforderungen, hatten aber meist zwei Joysticks mit dabei. Yamaha hingegen vermarktete ihre MSX-Modelle als Begleiter ihrer Synthesizer-Keyboards – folglich enthielten sie einen MIDI-Port und wurden mit Musik-Software gebundelt. Wieder andere Firmen, darunter Sony, zielten mehr auf den Business-Markt und statteten ihre Geräte mit möglichst viel RAM sowie Floppy-Laufwerken (und manchmal sogar Laserdiscs oder VHS-Rekordern) aus.

Erschienen: 1983 (MSX) 1986 (MSX2) 1988 (MSX2+) 1990 (MSX Turbo R)

Originalpreis: Je nach Modell, ab etwa 16 500 Yen (Toshiba HX10)

Preisprognose: Je nach Modell, etwa 15 bis 100 Euro

Fachmagazine: *What MSX?*, *MSX Computing*, *MSX User*, *MSX Fan*, *MSX Ouendan*

Wieso MSX toll war… Obwohl er in USA und größtenteils auch in Europa floppte, gab es positive Ausnahmen: In Holland, Brasilien oder Saudi-Arabien war der MSX für viele der erste Homecomputer überhaupt, im japanischen Heimatmarkt schlug er sich mehrere Jahre lang sehr erfolgreich. MSX war der erste herstellerübergreifende Computer-Standard – und Microsofts erster Ausflug in den Videospiele-Bereich, 20 Jahre vor der Xbox. Nicht zuletzt entstanden für MSX einige große japanische Serien, von *Metal Gear* bis *Castlevania*.

» Die Hersteller statteten ihre Geräte mit Datasette, mehr Modulschächten oder RAM aus. «

INDIVIDUALISIERUNG À LA MSX

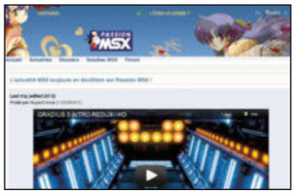
SOFORT-EXPERTE

- **Was MSX wirklich heißt,** weiß niemand. Microsoft behauptet, es stände für „MicroSoft eXtended". Nishic hingegen sagt, es kürze „Machines with Software eXchangeability" ab.
- **Die MSX-Computer** waren in Teilen Osteuropas populär, weil man damit einfach Untertitel für illegale ausländische Videofilme anfertigen konnte.
- **Einige Konami-Spiele** für MSX-Spiele hatten sowohl eine Diskette als auch ein Modul in der Schachtel, auch wenn Letztere heute vergriffen sind: Musik-Enthusiasten waren scharf auf den eingebauten SCC+-Soundchip.
- **Zwei Modulschächte** gab es in einigen MSX-Modellen. Konami nutzte diesen Umstand, indem es in seine Spiele Secrets einbaute, die man nur finden konnte, wenn zwei Konami-Module (unterschiedliche Kombos) eingesteckt waren.
- **1998 veröffentlichte Konami** eine Spielesammlung für Saturn und PlayStation, die 30 MSX-Spiele enthielt. Sie nannte sich *The Konami Antiques MSX Collection*, doch leider war kein einziger MSX2-Titel darunter.
- **Das „Beecard"-Modulformat** von NECs PC Engine feierte seine Taufe auf dem MSX. Dazu benötigte man aber ein spezielles Adapter-Modul von Hudson.
- ***Metal Gear 2: Solid Snake*** ist wohl das beste MSX2-Spiel. Es wurde erst 2006 offiziell ins Englische übersetzt, als Bonus für *Metal Gear Solid 3: Subsistence* auf PS2.
- **Die 3DO-Konsole** blieb später ähnlich erfolglos wie MSX – pikanterweise waren daran wieder einige der ehemaligen MSX-Lizenznehmer beteiligt.
- **Obwohl Microsoft seit 1988** nichts mehr mit MSX zu tun hat, lebt der Name intern weiter: Es ist der firmeneigene Produktcode für die Microsoft Xbox…
- **Mindestens 265 MSX-Modelle** existieren. Es könnten aber auch noch mehr sein, da niemand genau weiß, wie viele Varianten des Computers gebaut wurden.

COMMUNITY INTERESSANTE MSX-SITES

PassionMSX
www.passionmsx.org

In den Tiefen dieser französischen Website findet ihr auch den Bereich MSX Museum BOX – als Anlaufstelle, wenn ihr die vielen Varianten der MSX-Hardware durchstöbern wollt. Das Archiv ist nach Herstellern geordnet und bietet mehr als 200 Fotografien der Modelle.



Generation MSX
www.generation-msx.nl

Diese Website erinnert ein wenig an Lemon64 und versucht seit mehr als einem Jahrzehnt, jedes einzelne MSX-Game zu katalogisieren. Außerdem findet ihr eine Galerie mit historischen Bildern und ein Forum voller freundlicher MSX-Fans

MSX Resource Center
www.msx.org

Dies ist die umfangreichste englischsprachige MSX-Fansite. Manchmal ist sie etwas arg technisch gehalten, aber ihr erfahrt dort alles über Homebrew-Spiele oder neue Übersetzungen alter MSX-Titel. Das Forum ist freundlich.

Ultimate MSX FAQ
www.faq.msxnet.org

Auch auf Ultimate MSX FAQ werdet ihr mehr Infos zu MSX erfahren, als ihr überhaupt braucht, von einer Historie des Formats über eine Tiefenanalyse der Hardware bis zu vielen Infos über die Fan-Community.

» In den Niederlanden war das MSX-Format ziemlich erfolgreich, wie dieses Beispiel beweist.

Diese Vielseitigkeit bei gleichzeitiger Kompatibilität war entscheidend dafür, dass MSX in Japan schnell Fuß fassen konnte. Die Konsumenten wussten, dass alle Software und alles Zubehör mit dem MSX-Logo auch bei ihnen funktionieren würde. Die Preisvarianten ermöglichten es den Leuten, fürs Büro eine sehr teure Maschine und für zuhause ein günstiges kompatibles Modell zu kaufen. MSX galt als Erfolg und machte anderen japanischen Computersystemen wie NECs PC98-Serie ernsthafte Konkurrenz. Außerdem wurden mehrere Videospiele-Publisher auf MSX aufmerksam: Konami, Hudson, Square, Compile, Enix und Falcom schufen einige ihrer berühmtesten Serien für den MSX, bevor sie auf andere Plattformen konvertiert wurden.

Nachdem sie in Japan eine so starke Position erreicht hatte, wollte die MSX Association auch den US-Markt erobern. Das aber klappte sehr viel schlechter. Die USA waren seit 1982 im Commodore-Fieber, und der C64 war den MSX-Computern technisch (wenngleich nicht in der Ausstattung) überlegen. Entsprechend zurückhaltend waren die US-Firmen, nur eine einzige nutzte 1984 die Chance, sich eine Lizenz zu kaufen: Spectravideo. Der Markterfolg blieb aus. Außerdem versuchte Yamaha, importierte MSX-Geräte in Nordamerika zu verkaufen, doch wurden sie als Musiktechnologie vermarktet und entsprechend von Computerfans und Gamern ignoriert.

Nach diesem Misserfolg in den USA hielt die MSX Association Ausschau nach weniger monopolisierten Märkten. Und siehe da: In Europa war zwar ebenfalls der Commodore 64 erfolgreich (vor allem in Deutschland), aber keineswegs so marktbeherrschend wie in den USA. Vielmehr existierten diverse andere 8-Bit-Computermarken – und die MSX-Allianz sah ihre Chance! Mehrere der Lizenznehmer erstellten PAL-Versionen ihrer Low-End-Maschinen für Europa. Vor allem aber erwarb der niederländische Elektronikgigant Philips die MSX-Lizenz, was dem Projekt in Europa und weltweit Auftrieb brachte.

» MSX wurde als ‚Auslandsimport' attackiert. « WIESO MSX IN ENGLAND FLOPPTE.

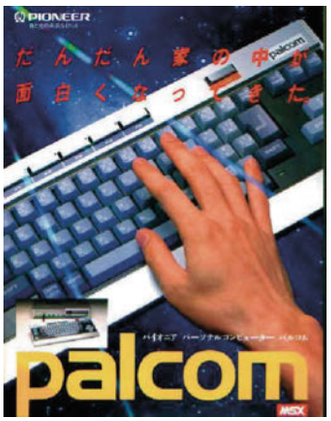
Doch trotz einiger Anzeigen in europäischen Fachmagazinen wie Happy Computer hatte es die MSX-Technik auch in Europa nicht leicht: Die vergleichsweise schwache Hardware ließ viele MSX-Spiele im Vergleich zu C64-Titeln alt aussehen. Und just die beeindruckenderen Games, etwa die exzellenten Automaten-Portierungen von Konami, wurden nur auf Modul veröffentlicht, zu einem Preis, der weit höher lag als bei den Kassetten-Spielen, an die man als Europäer gewöhnt war.

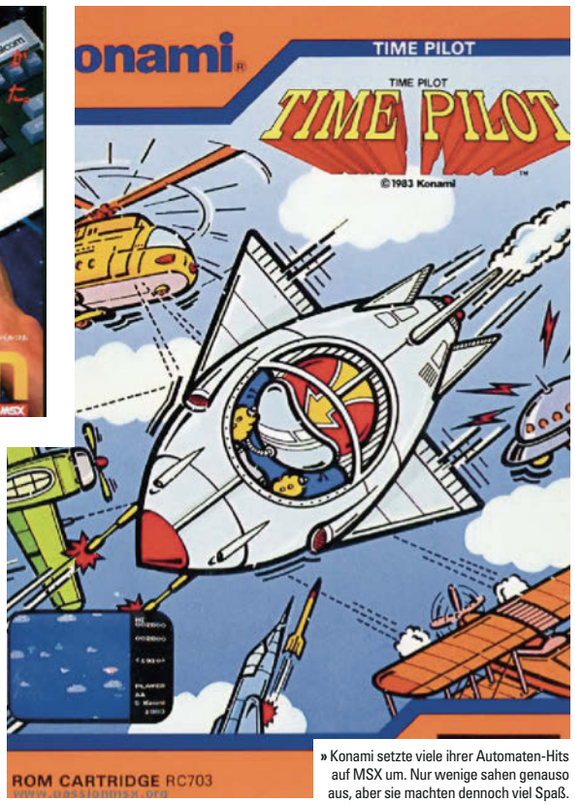
Symptomatisch waren die Probleme Im Vereinigten Königreich, wo es besonders viele Homecomputer-Modelle gab und man eine Offenheit für MSX hätte erwarten können. Doch es erschienen zu viele zweitklassige Portierungen von Spectrum-Spielen, und in einem Editorial der Zeitschrift Crash wurde MSX gar als „ausländischer Import, der britische Entwickler um ihre nationale Identität bringe" kritisiert. Auch das erratische Spiele-Angebot half dem MSX-Standard nicht in UK. In anderen Teilen Europas lief es besser, vor allem Holland – das Heimatland von Philips – empfing MSX mit offenen Armen. Noch heute hat MSX in den Niederlanden denselben nostalgischen Status wie der C64 in Deutschland oder Spectrum und Amstrad in UK.

Es gab noch mindestens zwei weitere Länder außerhalb Japans, die den MSX-Standard voll akzeptierten. Zum einen Brasilien, was die Vielzahl von Fansites erklärt, die noch heute auf Portugiesisch gehalten sind. Und zum anderen Saudi-Arabien. Dort war MSX der erste Homecomputer überhaupt.

» 2001 redete MSX-Gründer Kazuhiko Nishi vor holländischen MSX-Fans und versprach ihnen ein MSX-Revival

» „Bitte kauf mir einen MSX" – Wie konnte man da nein sagen?





» Konami setzte viele ihrer Automaten-Hits auf MSX um. Nur wenige sahen genauso aus, aber sie machten dennoch viel Spaß.

Zwei einheimische Technologiepartner, Sahkr und Al-Alamiah lizenzierten mehrere MSX-Modelle und schufen dafür sogar die weltweit erste arabische Textverarbeitung.

Trotz dieser kleinen internationalen Erfolge und dem hervorragenden Start in Japan begann die MSX-Sonne schnell wieder zu sinken. Bereits Mitte der Achtziger wirkten die Geräte veraltet im Vergleich zur Konkurrenz. 1985 starrten europäische Gamer gebannt nach Westen, wo hinter dem Großen Teich gerade die unglaubliche 16-Bit-Technik von Amiga und Atari ST ihre ersten Gehversuche machte.

In Japan aber dominierte mittlerweile Nintendos Famicom-System (im Westen als NES vermarktet) die Videospiele und drohte, auch MSX unter seinem riesigen rot-weißen Stiefel zu zermalmen. Obwohl sowohl MSX als auch Famicom 8-Bit-Maschinen waren, wirkten Letztere weit überlegen. Das lag an einigen Fehlern in den MSX-Spezifikationen. So war die Art, wie MSX-Rechner das Video-RAM adressierten, relativ langsam und verhinderte so weiches Scrolling von einem Bildschirm zum nächsten. Außerdem war der Hi-res-Modus von MSX unausgereift und führte zu denselben Farbfehlern, wie man sie vom Spectrum kannte.

1983 waren diese Nachteile noch akzeptabel gewesen, doch schon wenige Jahre später ließen sie die MSX-Computer alt und rostig aussehen. Deshalb entwickelte die MSX Association ein neues Format, das mit der zeitgenössischen Konkurrenz mithalten sollte, ohne die Abwärtskompatibilität aufzugeben: MSX2.

Zusätzlich zu einigen Hardware-Upgrades wie einem schnelleren Prozessor und mehr RAM bot dessen Grafik-Chip fünf neue Modi. Manche davon erlaubten „hochauflösende" Spiele ohne Farbfehler, anderen konnten digitalisierte Fotos auf dem Titel-Bildschirm oder in DTP-Software darstellen. Auch das Scrolling war etwas weicher auf MSX2-Computern, allerdings fingen bei aufwendigen Spielern dann einige Sprites zu flackern an.

Einige MSX2-Geräte hatten auch ein eingebautes 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk. Das erlaubte den Entwicklern, ihre Spiele viel günstiger zu programmieren als für Module, zudem bekamen so die Kunden eine zuverlässige Datenspeicher-Alternative zur Datasette. In technischer Hinsicht war MSX2 insgesamt gelungen, und feierte auch einige Erfolge. Doch international betrachtet blieb er ein völliger Misserfolg: Weder in den USA noch in Europa brachte MSX2 nennenswerten Aufwind, für Brasilien waren die neuen Geräte zu teuer.

Außer Japan hielt bald nur noch Holland die MSX-Fahne hoch. Dort hatte wiederum Philips den neuen Standard lizenziert und produzierte einige wunderbare Geräte dafür. Obwohl die japanischen Lizenznehmer insgesamt nicht mehr so enthusiastisch dabei waren wie noch beim ersten MSX, brachten doch viele der großen Hersteller (vor allem Sony und Panasonic, aber auch der südkoreanische Mischkonzern Samsung) diverse MSX2-Computer auf den Markt.

Trotz des Rückgangs in der restlichen Welt hielten die beiden Trutzburgen Holland und Japan den Standard am Leben – was viele Spieleentwickler überzeugte, weiterhin MSX-Software herauszubringen. Der größte Hersteller von MSX Games, Konami, war zwar zum Famicom gewechselt, ließ seine MSX-Abteilung aber weiterhin intakt. Diese entwickelte in der MSX2-Phase ihre großartigsten Spiele, die gleichzeitig die besten überhaupt für MSX waren. *Metal Gear*-Schöpfer Hideo Kojima gehörte immer noch der MSX-Abteilung an, und MSX profitierte sehr davon, dass seine neuesten Spiele (wie *Metal Gear 2*: *Solid Snake*, *Snatcher* und *SD Snatcher*) für MSX2 programmiert wurden. Auch andere Konami-Teams steuerten tolle Spiele bei, etwa den Horizontal-Shooter *Space Manbow* oder *Ganbare Goemon* (*Mystical Ninja*) und *Vampire Killer* (*Castlevania*). Neben Capcom veröffentlichten Namco, Taito und Compile Spiele für MSX2, viele davon waren Automaten-Portierungen, die viel besser funktionierten als ihre MSX-Vorgänger.

Insgesamt erschienen rund 1.200 Spiele für MSX und MSX2. Das klingt nach viel,

» Kazuhiko Nishi ist der Vater von MSX

VERSIONEN EINIGE DER BESTEN

NATIONAL FS4500

Japans National Corporation lizenzierte das MSX-Format, um eigene Textverarbeitungssyysteme herauszubringen. Das FS4500 is wohl das interessanteste: Es hat viel eingebaute Software und enthält einen 24-Nadel-Thermodrucker.

NTT CAPTAIN

„CAPTAIN" stand für „Character And Pattern Telephone Access Information Network" und war ein frühes DFÜ-BBS in Japan, das an Teletext erinnerte. NTT brachte MSX-Rechner heraus, die Heimanwendern Zugang zum BBS boten und außerdem MSX2 unterstützten.

TOSHIBA HX10

Wer in England in den 80ern einen MSX besaß, hatte wahrscheinlich den HX10 von Toshiba. Es war das weitverbreiteste Modell und ist oft auf eBay zu finden. Es war spartanisch ausgestattet, aber günstig und gut dokumentiert.

ZEMMIX CPC-50

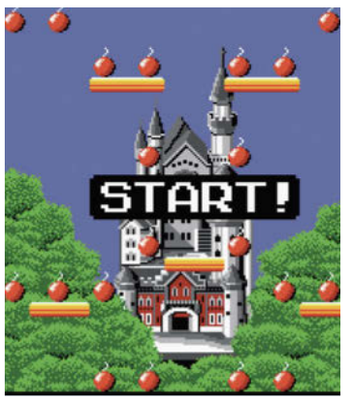
Diese MSX-Konsole wurde von Daewoo hergestellt und nur in Korea veröffentlicht, wo Daewoos Software-Abteilung Zemina für den Spielenachschub sorgte: überwiegend waren das wohl Raubkopien von japanischen Konami-Spielen sowie Hacks von NES-Titeln.

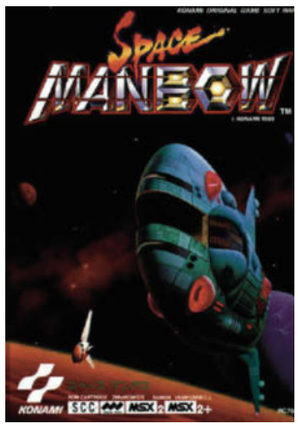
1CHIPMSX

Die neueste offizielle MSX-Hardware erschien erst 2006: Das Gerät von MSX Association and D4 Enterprise spielt Originalmodule sowie ROM-Downloads (von SD Card) ab. Die Pläne, 1chipMSX 2007 auch nach Europa zu bringen, scheiterten.

» Diese Aufnahme aus einer News-Sendung der 90er beweist, dass an Bord der Internationalen Raumstation ein Sony MSX werkelte.

» MSX hat eine sehr langlebige Homebrew-Community, die jährliche Wettbewerbe und Treffen abhält. Es gibt einige tolle neue Arcade-Games als ROMs oder sogar in Form semiprofessioneller Disks und Module.





» Penguin Adventure ist ein sehr gutes MSX-Spiel und hat einen der emotionalsten Titelscreens der Games-Geschichte.

war aber nicht genug, um das Format zu retten. Auch Kazuhiko Nishi wusste, dass MSX im Niedergang befindlich war. Er verstand nicht, wieso nicht mehr Menschen „seine" Maschine haben wollten. Als er seiner Großmutter einen MSX-Computer anbot, schwärmte er von dessen Vorteilen. So sagte er: „Du kannst damit Briefe schreiben!" Großmamas Antwort: „Das kann ich doch schon mit Stift und Papier." Kazuhiko Nishi: „Du kannst damit Aktien-Preise kalkulieren." – „Das geht auch mit dem Taschenrechner." Schließlich versuchte Nishi, seiner Großmutter die Unterhaltungsfähigkeiten des MSX-Computers schmackhaft zu machen. Ihre Entgegnung: „Dafür habe ich doch einen Fernseher!"

Nishi dachte lange darüber nach, wie er MSX relevant für das Leben der normalen Bürger machen könnte. Er untersuchte Technologien, die sich in den japanischen Haushalten durchgesetzt hatten, also Telefon, Radio und Fernseher. Er erkannte, dass diese Technologien eine Gemeinsamkeit hatten: Sie waren Teil eines Kommunikationsnetzwerks. Wenn er all die MSX-Systeme da draußen vernetzen konnte, wenn sie außerdem von einem entfernten „Sender" ihre Software beziehen konnten, dann würden die Konsumenten sicherlich endlich massenweise auf den MSX-Zug springen!

Dummerweise war es 1986, und das Internet steckte noch in seiner frühesten Kindheit. Es sollte noch zehn Jahre dauern, bis es für Privatanwender erschwinglich wurde. Also ging die MSX Association daran, ihre Hardware zu perfektionieren – dieses Mal aber ohne Microsoft. Bill Gates' Konzern hatte MSX fallen gelassen und weigerte sich, die eingebaute Software zu modernisieren. Das lag vermutlich daran, dass der IBM PC ein Erfolg zu werden begann, und Microsoft nicht mit ihrem eigenen Windows-2.0-Betriebssystem konkurrieren wollte.

Anstatt eine ganz neue Technik zu entwerfen, entwickelte ASCII 1988 den MSX2+. Das neue Referenzmodell bot unter anderem einen eingebauten 9-Kanal-FM-Synthesizer, Grafiken mit bis zu 19.000 Farben und drei neue Video-Modi, die das gefürchtete Flacker-Scrolling endlich beseitigten. Außerdem waren zwei Regler fest verbaut: Einer diente zum Ändern der Prozessorgeschwindigkeit, der andere zum Einstellen von Dauerfeuer in Spielen. Schließlich gab es auch noch einen RGB-Ausgang.

Doch trotz dieser Verbesserungen wurde MSX2+ noch schlechter unterstützt als die beiden vorigen Standards. Die neue Maschine wurde nur als mäßiges Update von MSX2 gesehen, nicht als ernsthafter Marktangreifer. Nur noch Sony, Sanyo und Panasonic brachten überhaupt MSX2+-Computer heraus, und nur ein paar wenige Spiele erschienen dafür.

Doch die MSX-Allianz unter der Führung von Nishi gab immer noch nicht auf: Als es 1990 darum ging, den MSX3 zu erschaffen, warf Nishi seine ambitionierten Netzwerk-Visionen beiseite und konzentrierte sich zunächst auf die CD-ROM-Technik. Er bekam mit, dass Konsolenhersteller wie Sega und NEC CD-Laufwerke in ihre Geräte einbauen wollten, und wollte CD-ROM für MSX3 zum Standard machen. Doch dann entschied sich die ASCII Corporation doch dagegen: Man

glaubte, der (im Audio-Bereich) schon sieben Jahre alte Standard würde bald von einer neuen Technik abgelöst. Was für ein Irrglaube! Im Computermarkt würde die CD ihren Siegeszug erst noch beginnen, und es würde noch weitere sieben Jahre bis zu den ersten DVD-Laufwerken dauern.

Nishis Ablehnung der CD-ROM brachte wohl auch für die letzten MSX-Hersteller das Fass zum Überlaufen. 1990 wurde dann auch noch klar, wieso der einst begeisterte MSX-Unterstützer Philips seit einiger Zeit nichts mehr für das lizenzierte Format getan hatte: Der holländische Großkonzern arbeitete an seiner eigenen Computertechnik, dem CD-basierten CD-i. Dieses System schien dem veraltetet wirkenden MSX-Standard in jeder Beziehung überlegen zu sein. Auch Sony hatte sich von MSX weg- und auf die CD zubewegt: Die japanische Firma arbeitete im Geheimen mit Nintendo am SNES-CD-Projekt – auch wenn aus dessen für 1991 geplanten Release nichts wurde, und es schließlich, verändert, 1993 als Sony PlayStation herauskommen würde.

1990 gab es nur noch einen einzigen MSX-Lizenznehmer: Panasonic. Dieser Hersteller half mit, die letzte MSX-Generation zu entwerfen, Turbo R genannt. Zwei Modelle dieser schwächlichen 16-Bit-Computer wurden in den Markt gebracht, wo sie sang- und klanglos untergingen. Auch jene Spielestudios, die lange Zeit loyal zu MSX gehalten hatten, wussten, was die Stunde geschlagen hatte – wer 1990 noch nicht für die Geräte von Nintendo, Sega und NEC entwickelte, beeilte sich spätestens jetzt, das zu tun. Damit war MSX endgültig tot, Nishi gab auf und erinnerte sich der anderen Geschäftsfelder, in denen sich seine ASCII Corporation bewegte. In Wahrheit war das Ableben von MSX aber schon lange vorher eingetreten, etwa zur Zeit der Marktführung von MSX2+, also um 1988 herum.

Der anfängliche Erfolg von MSX war dennoch kein „Irrtum" gewesen – er rührte von der großen Zahl der Lizenznehmer und deren geballten Marken- und Werbemacht. Doch auch der spätere Misserfolg war kein Zufall: ASCII versäumte es, den MSX-Standard so zu verbessern, dass die Computer im Markt mithalten konnten. Als in der Folge die Lizenznehmer nach und nach den Gefallen daran verloren, wurden immer weniger Modelle und damit auch Stückzahlen verkauft. Das führte schließlich dazu, dass es sich für die Spiele-Entwickler immer weniger lohnte, für das MSX-Format Spiele zu programmieren. Und das wiederum hielt die Endkunden davon ab, sich einen MSX zu kaufen. Aus diesem Teufelskreis konnte sich das einst so erfolgreich gestartete Hardware-Format nicht mehr befreien. Dass dann IBM und Microsoft den modernen PC-Standard aus der Taufe hoben, lässt MSX heute im Rückblick wie einen kompletten Fehlschlag erscheinen.

» Nishi dachte 1986 übers Internet nach – doch die Technik steckte noch in Kinderschuhen. «

WER ZU FRÜH KOMMT, DEN…

Und doch ist damit die die MSX-Geschichte noch nicht zu Ende. 2001 machte Kazuhiko Nishi einen Überraschungsbesuch bei einer MSX-Convention im niederländischen Tilburg und kündigte an, MSX wiederbeleben zu wollen. Den völlig baffen Teilnehmern legte Nishi die wechselvolle Geschichte seines Formats dar und erklärte, dass es immer noch einen Platz in der Computerwelt dafür gebe. Damit meinte er aber keine Konkurrenz zu modernen Windows-Systemen, sondern eine Art offizielles Revival für alte Fans und Retro-Enthusiasten.

Die MSX Association, deren Vorsitzender Nishi ist, brachte den MSXPLAYer auf den Markt, ein kleines USB-Gerät, über das man echte MSX-Module an den PC anschließen und dort per Emulator spielen kann. Als Nächstes arbeitete die MSX Association zusammen mit D4 Enterprise am Projekt EGG („Ei"). Dieser offizielle Emulator war mit einem Download-Shop verknüpft, in dem man für wenig Geld alte und neue MSX-Software erwerben konnte. Eine europäische Variante dieses Projekts, WOOMB.net („Gebärmutter"), entstand 2006 unter der bei einer Firma namens Bazix, wurde aber 2008 nach Streitigkeiten mit der MSX Association fallen gelassen.

2006 tat sich die MSX Association mit D$ Enterprise und ESE Artists' Factory zusammen, um die erste echte neue MSX-Hardware seit 16 Jahren herzustellen. Der 1chipMSX nutzt einen FPGA-Chip, der den gesamten MSX2-Chipsatz enthält, und kann ebenso kommerzielle MSX-Module abspielen als auch downgeloadete ROMs von einer SD Card. Allerdings ist der 1chipMSX in Europa immer noch nicht erhältlich, offiziell sucht die MSX Association immer noch nach einem Distributor. hr könnt das Gerät aber kaufen, wenn ihr bereit seid, euch eBay anzuvertrauen oder persönlich in einem der einschlägigen Spiele- und Hardware-Läden in Tokio vorbeizusehen.

Was noch mit MSX passieren wird, können wir nicht sagen. Aber im Gegensatz zu den meisten anderen Retro-Plattformen ist MSX ungewöhnlich: Der ursprüngliche Schöpfer hält immer noch die Rechte am Namen und ist offensichtlich entschlossen, MSX am Leben zu erhalten. Es erscheinen auch immer noch neue Spiele für die Plattform, wie sonst nur noch für ganz wenige Retro-Systeme (darunter der C64). Vielleicht gibt es wirklich eine MSX-Zukunft?

KONAMI-KOMBOS

Einige MSX-Computer hatten zwei Modulschächte. Das nutzte Konami, um spezielle Cheats und Secrets freizuschalten, wenn gleichzeitig zwei Konami-Module eingesteckt wurden. Hier verraten wir euch einige der Kombos.

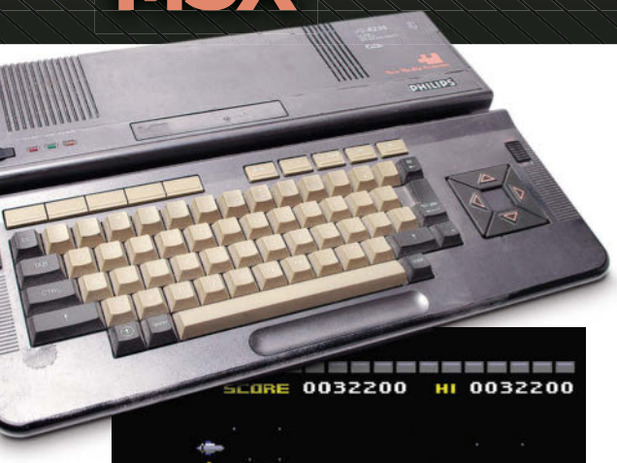
- ***Yie Ar Kung-Fu 2* mit *Yie Ar Kung-Fu*** – Kurz vor eurem Tod erscheint euer Vater mit einer Tasse Tee.
- ***Nemesis* mit *Twinbee*** – Die Vic Viper wird durch eine Twinbee ersetzt und die Power-ups durch Glocken.
- ***Ganbare Goemon* mit *Q*Bert*** – Schaltet einen geheimen Level-Auswahlmodus und eine Pausefunktion frei.
- ***The Maze Of Galious* mit *Knightmare*** – Der Held wird bis zu 99-mal wiederbelebt – statt nur ein einziges Mal.
- ***Nemesis 2* mit *Penguin Adventure*** – Die Vic Viper wird zum Pinguin und jedes Power-up zu einem Fisch.
- ***Usas* mit *Metal Gear*** – Man verliert nur halb soviel Energie wie sonst.
- ***Salamander* mit *Nemesis 2*** – Schaltet einen geheimen finalen Level frei.

SPEZIFIKATIONEN

MSX: 3,58 MHz Z80-CPU, 8 bis 128 KB RAM, 16 KB Video-RAM, Auflösung 256x192 (16 Farben), AY-3-8910-Soundchip

MSX2: 3,58 MHz Z80-CPU, 64 bis 512 KB RAM, 128 KB Video-RAM, Auflösung 512x212 (16 Farben) oder 256x212 (256 Farben), AY-3-8910-Soundchip

MSX Turbo R: 7,16 MHz R800-CPU, 256 bis 512 KB RAM, 128 KB Video-RAM, Auflösung 512x212 (16 Farben) oder 256x212 (19 268 Farben), AY-3-8910-Soundchip



DIE BESTEN 10

Aufgrund seiner hohen Kosten und dem in Europa nicht vorhandenen Handelssupport blieb der MSX immer im Schatten von C64, Schneider CPC und Spectrum. Das ist sehr schade, da es für das MSX-System eine Vielzahl fantastischer Spiele gab -- und einige der erfolgreichsten Videospiel-Serien überhaupt auf MSX ihre ersten Gehversuche machten.

01

SPACE MANBOW

- **ERSCHIENEN:** 1989
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** KONAMI
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SPARKSTER

01 ***Space Manbow*** ist nicht nur eines der besten Shoot-em-ups auf MSX, sondern überhaupt! Konamis Spiel stellt eine beeindruckende Tour de Force für den MSX dar. Es nimmt den Spieler vom allerersten Level an gefangen, der eine wundervolle Hommage an den Level „Bydo frigate" aus *R-Type* ist. Die Arcade-Grafiken sind fantastisch, der Soundtrack ist mitreißend und die Action so frenetisch, wie man es sonst nur aus der Spielhalle kannte. Das Spiel scrollt weich in alle Richtungen, nur wenn es voll wird auf dem Bildschirm, ruckelt es ganz leicht. Auch wenn es heute eine Rarität ist (für die ihr gut 125 Euro zahlen müsst), sollte jeder ernsthafte Fan dieses Spiel in seiner MSX-Sammlung haben.

ALESTE 2

- **ERSCHIENEN:** 1990
- **PUBLISHER:** COMPILE
- **ENTWICKLER:** COMPILE
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** PUYO PUYO

02 **Drei *Aleste*-Spiele** erschienen für MSX, und alle sind es wert, gespielt zu werden. Obwohl der dritte Teil, *Gaiden*, die Elemente Himmel, Jets und Raumschiffe durch japanische Mech-Anzüge am Boden ersetzte, sind die Qualitätsunterschiede zwischen den Titeln sehr gering. Alle drei bieten offen wirkenden Levels, hohe Geschwindigkeit und ein komplexes Waffensystem. Und das schöne Detail, dass das reine Berühren eines Power-ups einen Moment der Unverwundbarkeit bringt. *Aleste 2* sieht super auf, lässt euch eure Waffen zu Beginn des Spiels wählen und ist außerdem der erste Serienteil. in dem Ellinor als Protagonist auftaucht.

02

PENGUINADVENTURE

- **ERSCHIENEN:** 1987
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** HIDEO KOJIMA (KONAMI)
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SNATCHER

03 **Der Nachfolger** von *Antarctic Adventure* dreht sich um den heroischen Pinguin Pentaro, der ein Heilmittel für seine kranke Pinguin-Prinzessin sucht. *Penguin Adventure* wurde erst spät bekannt, weil man sich plötzlich für Hideo Kojimas erstes Konami-Spiel interessierte. Dabei ist es eines der besten und technisch aufwendigsten Spiele für MSX! In der Essenz stellt es ein Action-Rennspiel dar, die Strecke rast in „3D" auf unseren Pinguin zu. Passend zum Thema sind die Protagonisten geradezu krankmachend süß. Es gibt keine besseren Pinguin-Spiele als dieses.

VAMPIRE KILLER

- **ERSCHIENEN:** 1986
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** KONAMI
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** GRADIUS

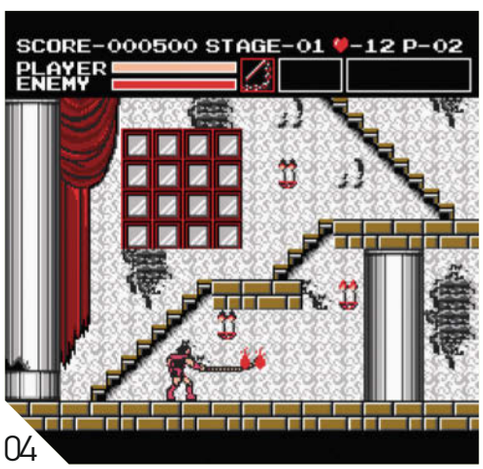
04 ***Vampire Killer*** ist das erste Spiel, mit dem ein Belmont europäischen Boden betreten hat. Wenn wir zum Vergleich die NES-Portierung dieses Spiels starten, erkennen wir, dass Konami einige spielerische Änderungen für MSX2 vorgenommen hat. So wurde das rein actionbasierte Spielprinzip um die recht aufwendige Suche nach Schlüsseln ergänzt, was es aber nicht besser macht. Wieso Konami den Drang verspürte, das Original zu verändern, ist uns ein Rätsel. Vielleicht dachten die Japaner, dass Homecomputer-Spieler etwas mehr Tiefe haben wollten. Doch trotz dieser Kritik ist *Vampire Killer* immer noch ein ungeheuer spielbares und schönes MSX-Game.

BOMBER MAN

- **ERSCHIENEN:** 1984
- **PUBLISHER:** HUDSON SOFT
- **ENTWICKLER:** HUDSON SOFT
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** MARIO PARTY

05 **Spectrum-Besitzer** kennen dieses Spiel als *Eric And The Floaters*, aber die MSX-Fassung erhielt den viel bekannteren Titel *Bomber Man*, das sich in der Folge als langlebige und beliebte Serie entpuppen sollte. Das labyrinthbasierte Actionspiel hat einen Helden, der weniger wie ein süßer japanischer Roboter und mehr wie Miner Willy mit einer blauen Vokuhila-Frisur aussieht (was nur in der MSX-Fassung zu sehen war). Das Spiel ist wunderbar süchtigmachend und gleichzeitig leicht zu begreifen. Es gibt zwar mittlerweile bessere Versionen von *Bomber Man*, doch diese frühe Version zeigt, dass gute Spiele niemals alt werden.

03



04

05

UNSER DANK GILT WWW.GENERATION-MSX.NL FÜR EINIGE SCREENSHOTS.

06

07

08

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

- **ERSCHIENEN:** 1990
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** HIDEO KOJIMA
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** POLICENAUGHTS

06 **Als ob die** Spiele selbst nicht schon verwirrend genug wären, ist auch noch die Zeitlinie der MGS-Serie konfus: Es gibt zwei unterschiedliche Versionen von *Metal Gear 2*: Eine von Konami für NES, die andere von Hideo Kojima für MSX. Und wir reden nicht von einer Portierung! Beide Spiele sind gut, doch gefällt uns die MSX-Variante besser. Sie ist vom Meister persönlich, außerdem führte sie eine Reihe später populärer Charaktere in die Serie ein, etwa Campbell, Miller und Gray Fox. Zu guter Letzt bot sie einige liebenswerte Details, darunter Brieftauben, Paragliding und Klopfsignale.

SD SNATCHER

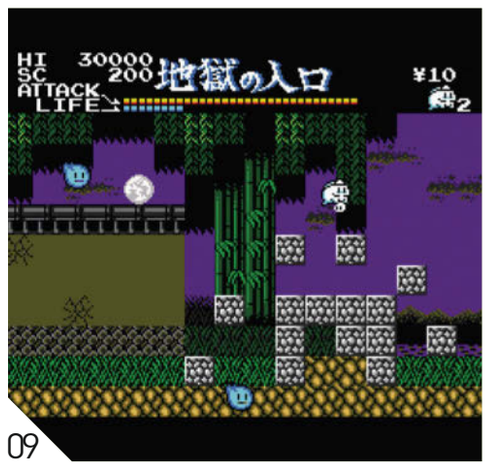
- **RELEASED:** 1990
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** HIDEO KOJIMA
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** ZONE OF THE ENDERS

07 **Wie schon** im ersten Spiel gelingt es Kojima, um die Limitierungen der Hardware herum eine emotionale Erzählung zu stricken. Mit einer ähnlichen Handlung wie das Original – Gillian versucht immer noch, die körperstehlenden Snatchers auszurotten – geht dieses Spiel einen anderen grafischen Weg, weg vom „Kino-Anime-Look" des Vorgängers und hin zu einem Zeichentrick-Stil. Und die Perspektive wechselt zu einer Draufsicht im Stil von *Zelda*. Wenn ihr dann aber Feinde angreift, wechselt die Kamera zu einer Egosicht-Kampfansicht, bei der ihr einzelne Körperteile anvisieren könnt.

GOLVELLIUS 2

- **ERSCHIENEN:** 1987
- **PUBLISHER:** COMPILE
- **ENTWICKLER:** COMPILE
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** ALESTE

08 **Compile hatte** ein beeindruckendes Portfolio auf dem MSX, und als die Firma 1992 schließen musste, weinten Millionen von Fans auf die Tastaturen ihrer Tischcomputer. *Golvellius 2* war ein *Zelda*-inspiriertes Action-Adventure. Wie im Vorbild gab es eine Oberwelt-Karte und Dungeons. Die Serie begann ihr Leben auf dem MSX und dem Master System, bekam dann später aber ein verwirrend benanntes Remake für MSX2. *Golvellius 2* spielt sich flüssig und actionreich, hatte schöne Grafik und viel Abwechslung zu bieten. Damit ist es ein Muss für MSX-Fans von Action-Adventures oder Action-RPGs.



09

YUUREIKUN (AKA MR. GHOST)

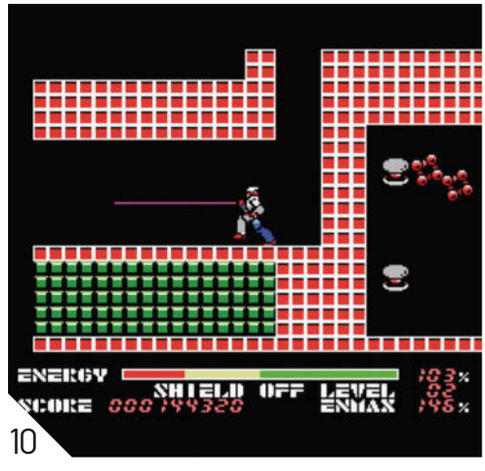
- **ERSCHIENEN:** 1989
- **PUBLISHER:** SYSTEM SACOM
- **ENTWICKLER:** SYSTEM SACOM
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** MARCHEN VEIL

09 **Das Shoot-em-up** *Mr. Ghost* wechselt zwischen Vertikal- und Seitwärts-Scrolling ab. Ihr spielt einen Geist mit Hasenzähnen, der von anderen Geistern, springenden Spinnen sowie Krähen verfolgt wird. Das Spiel erinnert verdächtig stark an *Mr. Heli* von Irem, und zwar so sehr, dass wir eigentlich sicher sind, dass sie tatsächlich verwandt sein müssen. Beide Spiele erlauben euch die Bewegung in acht Richtungen, beide erlauben es, die Umgebung zu deformieren, beide haben einen… deformierten Look. Bei den Kämpfen aber setzt *Mr. Ghost* auf einen spermaähnlichen Minigeist, der immer erst zurückkehren muss, bevor ihr ihn erneut losschicken dürft. Unser Held darf außerdem sich anschleichende Feinde im hohen Bogen wegschleudern und Mauern zerstören.

THEXDER

- **ERSCHIENEN:** 1986
- **PUBLISHER:** GAME ARTS
- **ENTWICKLER:** GAME ARTS
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** GRANDIA

10 **Dieser Seitwärts-Scroller** um einen gigantischen Roboter ist ein Paradebeispiel für das Shoot-em-up-Genre. Ihr übernehmt die Rolle eines Robotech-artigen Cyberneten, der sich in einen Jet verwandeln kann – die Verwandlung sieht übrigens ziemlich beeindruckend aus. Ihr müsst euch durch labyrinthartige Levels kämpfen, ohne von den feindlichen Robot-Patrouillen in Stücke geschossen zu werden. Dazu müsst ihr oft zwischen euren beiden Formen hin- und herwechseln. So simpel das Spielprinzip ist, so sehr nimmt es uns gefangen. Auch einige Puzzle- oder Strategie-Elemente und ein zielsuchender Laser geben *Thexder* eine (ganz schwache) Anmutung von *Bangai-O*.



10

CPC Sammler-Check

Retro Gamer klärt, wieso Lord Alan Sugars 8-Bit-Computer in Deutschland *Schneider* statt *Amstrad* hieß – und welche Spiele sich für Sammler lohnen.

SCHNEID

Foto: JKD

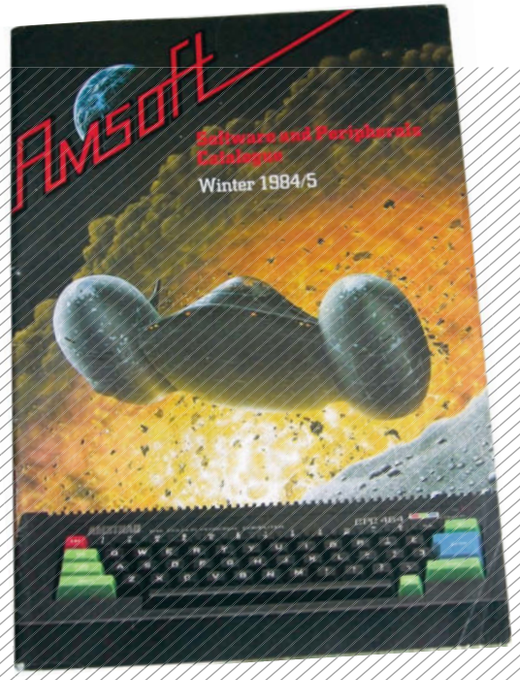
» Während das Original (siehe Foto unten) Amstrad CPC hieß, benannte der deutsche Distributor den Homecomputer kurzerhand in Schneider CPC um, ersetzte das Logo und verbaute statt bunter Sondertasten gediegenere hellbraune.

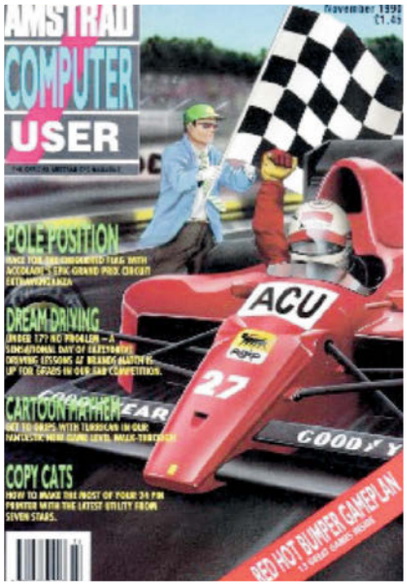
» Hersteller: Amstrad **» Modelle:** Schneider CPC / Plus **» Erschienen:** 1984/1990 **» Herkunftsland:** UK

ER CPC

AMSTRAD

CPC Sammler-Check





» Sehr viele Spiele kamen von Amsoft.

» Der Schneider CPC setzte statt auf 5,25-Zoll-Floppys (z.B. C64) auf teure 3-Zoll-Disketten.

WIESO SAMMELBAR

Häufig wurde er von C64-Fans als „der andere 8-Bit-Computer" abgetan. Doch der Amstrad CPC war für Videospiel-Enthusiasten spannend. Und damit meinen wir nicht das Kuriosum, dass der deutsche Distributor Schneider ihn kurzerhand umtaufte. (Man stelle sich vor, dieselbe Firma wäre der Distributor von Nintendo gewesen!) Sondern wir meinen die Spiele. Diese wurden zwar deutlich von den Angeboten für Commodore 64 und ZX Spectrum überschattet, doch auch für Schneider/Amstrad erschien tolle Software.

Viele Spiele erblickten das Licht der Welt erstmals auf dem Schneider CPC, auch wenn sie meist nur so lange exklusiv blieben, bis sie bekannt genug waren, um auch auf andere Heimcomputer konvertiert zu werden. Als Beispiele dienen etwa *Get Dexter!*, *B.A.T*, *Purple Saturn Day* und *Super Cauldron*. Auch die Freescape-Engine aus Spielen wie *Driller* und *Dark Side to Castle Master* entstand auf dem CPC. Und die Oliver-Zwillinge entwickelten ihre *Dizzy*-Spiele ebenfalls auf einem Schneider.

In Deutschland, Österreich und der Schweiz erschien der Schneider CPC – wie das Original Amstrad CPC – im Jahr 1984. Schneider, bis zu diesem Punkt hauptsächlich als Hersteller von Rundfunkgeräten bekannt, gründete für den Vertrieb der Geräte ein Tochterunternehmen mit dem Namen Schneider Computer Division. Unter diesem Markennamen und nicht als „Amstrad" erschienen die Geräte bis 1988, und da dies die Blütezeit der CPC-Serie darstellte, haben wir uns für diese Bezeichnung entschieden.

Das erste Modell, der CPC 464 mit Kassettenlaufwerk, kostete mit Monochrom-Monitor 899 DM. Wer auf einen Farbmonitor Wert legte, musste 1.498 DM zahlen. Schon im ersten Verkaufsjahr konnte Schneider 40.000 Exemplare des 464 in Deutschland absetzen. Zwar konnten sie in den Verkäufen nicht mit ihrer Konkurrenz – bei uns im Speziellen dem Commodore 64 – mithalten, dennoch waren sie in Deutschland durchaus beliebt. Lediglich der CPC 664, der Mitte 1985 auf den Markt kam, ging trotz neuem Diskettenlaufwerk unter. Denn schon wenige Monate später veröffentlichte Schneider den CPC 6128, der sich vor allem durch 128 KB RAM statt bisher 64 KB von seinen beiden Vorgängern absetzte und damit die erste Wahl darstellte.

Ab 1988 verloren die CPCs in deutschen Kaufhäusern mehr und mehr an Bedeutung: Schneider und Amstrad beendeten die Zusammenarbeit, sodass sich die Engländer um ein eigenes Vertriebsnetz für ihre – aus deutscher Kundensicht – nun plötzlich unbekannte Marke kümmern mussten. Das allerdings wollte ihnen nie richtig gelingen, weshalb die Nachfolgemodelle der Plus-Reihe auch in Deutschland nicht mehr an den Erfolg der ersten CPCs anknüpfen konnten.

Neben seinem Herkunftsland England schlug sich der CPC besonders in Frankreich gut. Bis zum Ende seiner Produktionszeit 1990 wurden dort mehr als 650.000 Einheiten abgesetzt, was einem Marktanteil von über 50 Prozent entsprach. Von seinen Spielen wurden so viele verkauft wie für alle anderen Homecomputer zusammen. Bevorzugt griffen die Franzosen zum CPC 6128 mit Disketten-Laufwerk und zum kurzlebigen 664: 80 Prozent der dort verkauften Spiele befanden sich auf 3-Zoll-Diskette.

Aufgrund seiner Beliebtheit favorisierten viele französische Entwickler den CPC. Der erste große

WUSSTET IHR ES?

■ Außerhalb Deutschlands veröffentlichte Hersteller Amstrad den CPC 464, 664 und 6128 selbstverständlich unter eigenem Namen. Die Sondertasten waren beim Original nicht hellbraun, sondern grün, rot und blau. Logo und Startbild zeigten ebenfalls nicht „Schneider" – klar! Zudem hatte der original 6128 typische, direkt auf die Platine aufgebrachte Steckverbindungen, die deutsche Variante hingegen besaß Flachbandkabel-Steckverbinder. Als die Geräte ab 1988 auch bei uns direkt von Amstrad vertrieben wurden, wurden Name und Logo angepasst.

» **Von den deutschen CPC-Magazinen *Schneider aktiv* (ohne Abb.), *Schneider Magazin* (Mitte) und *CPC Schneider International* (rechts) war Letztere das langlebigste – es erschien von 1985 bis 1992. Links: das führende UK-Heft *Amstrad Action*.**

Hit von Ubisoft, das Grafik-Adventure *Fer et Flamme*, war sogar ein Exklusivtitel. Auch andere Entwickler aus Frankreich sorgten für einige der bekanntesten und bestbewerteten CPC-Spiele wie *Titus' Crazy Cars* und das exklusive *Loriciels' Skweek*. Die französischen CPC-Releases tendierten sehr stark in Richtung Adventure und Arcade-Spiele, darunter *Captain Blood*, *Defender of the Crown*, *Iron Lord* und *B.A.T.*, was den Schneider für Fans dieser Genres besonders attraktiv macht.

Die französischen Entwickler nutzten die Technologie zudem in einem Maße aus, wie es die meisten ihrer britischen Kollegen nicht schafften. Techniken wie Overscan und die Hingabe zu herausragender Grafik standen auf ihrer Agenda ganz oben. Das macht den CPC besonders für Sammler interessant, denn die Fundgrube ist bis oben hin mit Importspielen aus der Grande Nation gefüllt.

Ebenfalls ein wichtiger Markt war Spanien, wo Indescorp den CPC 472 vertrieb, gnädigerweise ohne ihn nach dem Vorbild von Schneider „Indescorp CPC" zu nennen. Seine Besonderheit: Durch zusätzliche (und nutzlose) 8 KB RAM umging Amstrad eine spanische Steuer auf Computer ohne spanische Tastatur mit 64K RAM oder weniger.

Freuen dürfen sich Sammler insbesondere über Titel, die die 128K Speicher des 6128 oder eine 64K-Erweiterung für den 464 zu ihrem Vorteil nutzten. Dazu gehören etwa Gremlins *Nigel Mansells World Championship*, *Space Crusade*, *Supercars*, *Hero Quest* und *Switchblade*. Die Text-Adventures *Gnome Ranger*, *Ingrid's Back!*, *Knight Orc*, *Lancelot* und *Scapeghost* von Level 9 hatten in den 128K-Versionen Bilder. *The Famous Five*, *The Pawn*, *The Guild of Thieves*, *Jinxter* und *Corruption* benötigten die 128K sogar zwingend.

Tape-Spiele wie *Spellbound Dizzy* hatten auf einem 6128 zusätzliche Grafikeffekte wie animierte Yolkfolk-Figuren. In *Gryzor*, *Renegade*, *Operation Thunderbolt* und *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* konnten Levels hingegen in einem Stück geladen werden. Für Spieler waren die zusätzlichen 64 KB definitiv ein großer Bonus.

Obwohl es laut Hersteller nicht möglich war, für Disk- und Tape-Spiele Vorteile aus der Hardware zu ziehen, wurden diese Einschränkungen durch einen Hack umgangen. Unter anderem nutzten *Stryker in the Crypts of Trogan*, *Prehistorik 2* und *Oceans Space Gun* die bessere Technik aus – und jedes ist einen Blick wert.

1990 wurden die CPCs überall durch neue 8-Bit-Computer ersetzt. Doch GX4000, 464 Plus und 6128 Plus floppten trotz 4.096 Farben und Moduleinschüben auf ganzer Linie. Allerdings minderte der kommerzielle Misserfolg des GX4000 und der Plus-Modelle nicht den Wert für Sammler: Gerade ein GX4000 lohnt sich, und wenn auch nur für seltene Stücke wie *Chase HQ II*, *Copter 271* oder *Pang*, das als eines der besseren Spiele gilt und deshalb bei Sammlern hoch im Kurs steht. Ein GX4000 liegt bei eBay.de etwa im Bereich von 65 Euro.

Als der CPC seinen letzten Tage entgegen sah, kamen noch viele tolle Spiele wie *Croco Magneto* von PD und halb-kommerzielle Titel wie *Fluff*, *Megablasters* und *Masters of Space*, das auf Original-Disks nur schwer zu finden ist. Übrigens ist der CPC noch lange nicht tot: Erst 2009 veröffentlichten die französischen Coder Julien „Targhan" Nevo und Supersly das fantastische Point-and-Click-Adventure *Orion Prime*.

CPC Sammler-Check

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

01. Get Dexter!

■ Das französische Grafik-Adventure von 1986 gilt als einer der besten CPC-Titel aller Zeiten. Es war nicht nur detailversessen wie kaum ein anderes Spiel, sondern sah seinerzeit auch umwerfend aus.

02. Turrican

■ Ursprünglich erschien das Shoot-em-up der deutschen Firma Factor 5 für den Commodore 64. Aber auch auf dem CPC war es ein grafisch umwerfendes und riesiges Spiel.

03. Rick Dangerous 2

■ Dieser Vorreiter zu *Tomb Raider* erreichte trotz Blockgrafik (die immerhin schön bunt war) beachtliche 97% in der kritischen *Amstrad Action*.

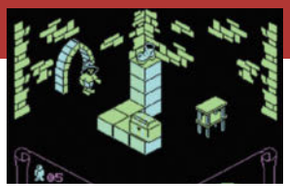
04. Prince Of Persia

■ Jordan Mechners Meisterwerk zeigte, dass der CPC den 16-Bit-Geräten etwas entgegenzusetzen hatte, und war ein frühes Beispiel für die grafischen Fähigkeiten des Schneider CPC.

05. Spindizzy

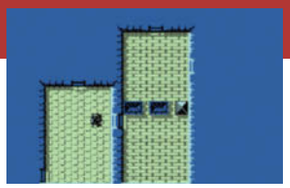
■ Jeder, der sich an *Marble Madness* erinnern konnte, nahm es mit Leichtigkeit mit den 400 Bildschirmen von *Spindizzy* auf. Aufgrund seiner hohen Qualität blieb das Schneider-Original nicht lange exklusiv.

ALS NÄCHSTES SPIELEN



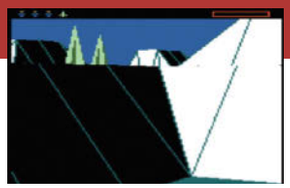
Knight Lore

■ Keine Frage, die CPC-Version war besser als die des Spectrums. Es war das erste Ultimate-Spiel auf dem Schneider, wobei *Sabre Wulf* bald folgte. Und *Knight Lore* enttäuschte nicht! Es glänzte mit einer schicken Verpackung und unglaublich farbenfroher Isometrie-Grafik.



Ranarama

■ Es war natürlich ein *Gauntlet*-Klon, aber eben auch ein Debüt-Titel für Schneider CPC. Und was für einer! Ein glattpoliertes Shoot-em-up mit Zaubersprüchen, die jeden CPC-Spieler verzückten. Entwickler Steve Turner schuf mit *Ranarama* ein gediegenes und gleichzeitig originelles Werk.



The Sentinel

■ Mit über 10.000 Levels war *The Sentinel* ein großes Spiel, das von Geoff Crammond für den BBC Micro gemacht wurde und sich bestens für Ports eignete. Die Wertungen waren unglaublich gut, sodass es unabhängig vom der Plattform einer der besten Titel aller Zeiten war. *The Sentinel* muss man kennen!

Prehistorik 2

■ Ein Klassiker des *Zap't'Balls*-Macher Elmar Krieger, der auf unzählige andere Geräte portiert wurde. *Prehistorik 2* machte sich den Zusatzspeicher des 6128 zunutze, etwa für Ingame-Musik. Es war zwar auch für 64K-Geräte verfügbar, übertraf sich aber selbst mit dem 6128 Plus: Dort gab's Parallax-Scrolling.

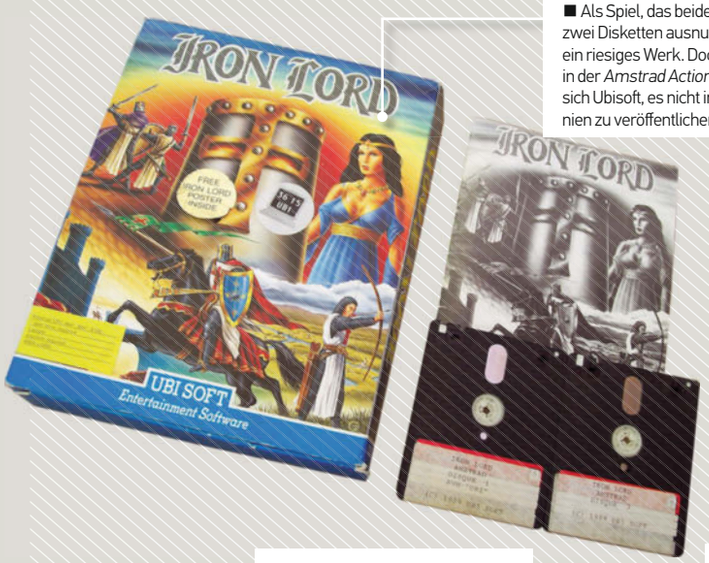
Sorcery+

■ Wenn ihr euch um 1985 herum mit Schneider-Literatur beschäftigt habt, hat euch ziemlich sicher *Sorcery+* angelächelt. Seine hervorragende Grafik wurde oft genutzt, um es als die „Killer Applikation" des CPC darzustellen. Die Diskettenversion erweiterte die 40 Screens des Originals sogar auf 75.

DIE FÜNF BESTEN IMPORT-SPIELE

01. Iron Lord

■ Als Spiel, das beide Seiten von zwei Disketten ausnutzte, war es ein riesiges Werk. Doch trotz 92% in der *Amstrad Action* entschied sich Ubisoft, es nicht in Großbritannien zu veröffentlichen.



02. Le Maître des Âmes

■ Die Franzosen liebten ihre Rollenspiele! „Der Herr der Seelen" setzte auf die üblichen Zauberer, Elfen und Zwerge, erfüllte aber eben auch alle Erwartungen an ein gutes Fantasy-RPG, bis hin zu einer fünfköpfigen Party.

03. Orphée: Le Voyage Aux Enfers

■ Das erste Grafik-Adventure aus Frankreich überzeugte mit seiner farbenfrohen Grafik und den unzähligen Locations. Es ist nicht das leichteste Spiel, aber relativ süchtig machend.

04. Mandragore

■ Dieses Spiel war besonders eines der ersten Computer-RPGs und vor allem in Frankreich beliebt. Es wurde vom Thomson M05 auf den Schneider CPC portiert und später ins Englische übersetzt, floppte aber außerhalb der Grande Nation.

05. Sapiens

■ Ein seltenes Sammlerstück, weil es nie außerhalb Frankreichs erschien. Dieses CPC-Adventure spielte in einem prähistorischen Land. Besonderheit: Ihr konntet es in seitlichem 2D und in Isometrie erleben.

ALS NÄCHSTES IMPORTIEREN

Prohibition

■ Achtung: Nicht importieren, weil es so gut wäre, sondern weil es sagenhaft schlecht ist: *Prohibition* erzielte im 4. Happy Computer-Sonderheft gerade mal 36% – das französische Ballerspiel funktionierte hinten und vorne nicht (auch ganz wörtlich: Die 128K-Version lief nicht auf Plus-Geräten).

Fugitif: Les Aventures De Jack Bludfield – Part 1

■ In diesem technisch beeindruckenden Titel nutzten die Spieler die Cursor-Tasten, um sich durch Fugitifs Spielwelt zu bewegen. Befehle gaben sie mit einem Icon-basierten System. Es nutzt den hochauflösenden Vierfarben-Modus des CPC, erweitert durch einige Tricks aber die Farbpalette.

La Malédiction

■ Spielerisch ist dieser Titel eher schwach und demonstriert prototypisch den „französischen Touch" vieler CPC-Veröffentlichungen jener Zeit: Das Adventure enthält einerseits eine Fülle guter Ideen und toller Grafiken – andererseits verzichtet es auf ausführliche Raumbeschreibungen, für ein Text-Adventure ein Unding.

Les Passagers Du Vent

■ Anders als der Nachfolger *Passengers on the Wind 2* wurde dieser Titel weder ins Englische übersetzt noch außerhalb Frankreichs veröffentlicht. Es ist kein besonders langes Spiel, aber da es auf einem Cartoon basiert, sieht es großartig aus. Die Grafiken bringen den Bildschirm zum Platzen und auch der Audio-Score ist toll.

Alphakhor

■ Wenn ihr gut Französisch versteht, dürft ihr dieses perfekt präsentierte Text-Adventure von Loriciel nicht verpassen. Es ist nicht leicht aufzuspüren, aber der Mühe wert. Die fesselnde, erwachsene Geschichte handelt von einem tödlichen Virus, der 2006 die Menschheit bedroht – und einer Epidemie von 1463 ähnelt.

CPC Sammler-Check

DIE PERIPHERIE

01. Diskettenlaufwerk

■ Das DD1-1-Diskettenlaufwerk (3 Zoll) nebst Interface für den CPC 464 spielte diskbasierte Titel ab. Für den 464, 664 und 6128 gab es auch ein FD-1 Sekundär-Laufwerk, das auf die Schnittstelle verzichtete. Später verbanden viele ihre CPCs mit 3,5-Zoll-Laufwerken, da die Disks günstiger waren und mehr Speicherplatz boten.

02. dk'tronics 64K-Speicher-Erweiterung

■ Jeder 464- und 664-Spieler, der alles aus Spielen wie *No Exit*, *Pirates!* und *Chase HQ* herausholen wollte, musste seinen Speicher erweitern. Diese Erweiterung entsprach optisch den original Geräten und wurde in die Rückseite des CPC geschoben. Kostenpunkt heute: stolze 75 Euro.

03. GX4000

■ Obwohl streng genommen kein Zubehör, konnte man mit dieser Flop-Konsole auf eine neue Welle an Amstrad-Spielen zugreifen: In den Plus-Geräten war ein Cartridge-Slot eingebaut und dank eines Hacks konnten Kassetten- und Disk-Spiele den Vorteil von 4.096 Farben, Hardware-basierten Sprites und Scrolling nutzen.

04. Joystick

■ Offizielle Amstrad-Joysticks erschienen unter der Marke des Tochterunternehmens Amsoft. Sie waren von eher schwacher Qualität und überstanden kaum eine Runde *Daley Thompson's Decathlon*. Der Joystick kam mit dem CPC im Bundle als Teil eines Spielepakets aus *Monopoly*, *Trivial Pursuit* und *Roland*.

05. MP-1 modulator

■ Jeder, der sich einen Monochrom-Monitor zusammen mit dem CPC holte, bemerkte schon schnell dessen schlechte Leistung bei Spielen. Mit einem MP-1-Modulator konnte der 464 mit einem Farbfernseher verbunden werden. Für den 664 und den 6128 gab es den MP2-Modulator mit zusätzlichem 12-Volt-Netzteil.

06. Serielle RS232-Schnittstelle

■ Heutzutage ist sie völlig nutzlos, aber damals war es sehr praktisch, eine RS232-Schnittstelle zu besitzen. Damit (und natürlich einem DFÜ-Modem) konnten sich Nutzer in Online-Boards, den Vorläufern des Internets, einwählen und Informationen austauschen. Gerade Fans von Adventures bekamen so Zugriff auf frei zugängliche Titel.

07. Kassettenspieler-Verbindungen

■ Obwohl Besitzer des 664 und 6128 mit schnellen Disk-Laufwerken gesegnet waren, blickten sie neidisch auf die Fülle an günstigen Kassetten-Spielen und die Cover-Tapes der Zeitschriften. Des Rätsels Lösung waren ein günstiger Kabelsatz und ein normaler Kassettenrekorder. Mit dem 6128 Plus funktionierte das jedoch nicht.

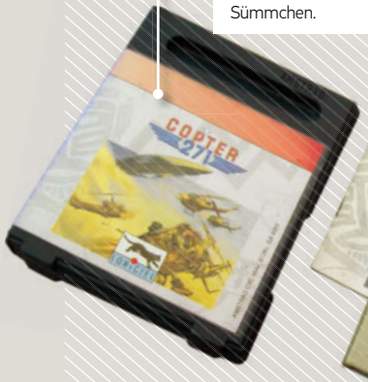
DIE FÜNF SELTENSTEN PAL-SPIELE

01. Pang (Cartridge)

■ Es besteht kein Zweifel: *Pang* war eine der besten Veröffentlichungen auf Modul und verkaufte sich besser als die meisten anderen Spiele für den Plus und das GX4000. Doch weil es deshalb so viele haben wollen, ist es nicht leicht aufzuspüren.

02. Trojan Phazer

■ Diese Lightgun ist kein eigenes Spiel, aber ihr solltet euch wirklich bemühen, e ne zu kriegen. Sie wurde in *Skeet Shoot* und *The Enforcer* eingesetzt und erzielt auf eBay Preise von über 125 Euro.



03. Copter 271 (Cartridge)

■ Die meisten seltenen Spiele kamen für den schlecht laufenden Plus und das GX4000 – der Amstrad-Stern war da schon längst am Sinken. Wie *Chase HQ* war *Copter 271* ein später Release und kostet auf eBay ein stolzes Sümmchen.

04. Haunted Hedges

■ Wie die meisten anderen Amsoft-Releases in Big Boxes ist auch *Haunted Hedges* schwer zu ergattern. Wenn ihr denn mal eine eingeschweißte Kopie – den Heiligen Gral – findet, werdet ihr vermutlich nicht mal zu viel zahlen müssen.

05. Chase HQ II (Cartridge)

■ Lange Zeit war Sammlern unklar, ob *Chase HQ II* auf Cartridge überhaupt existiert. Doch dann wurde eins von James Bridges aufgespürt. Es muss zum Ende des GX4000 erschienen sein. Extrem selten!

ALS NÄCHSTES HOLEN

Qin

■ Als wir das letzte Mal *Qin* auf eBay sahen, erzielte es mehr als 130 Euro. Informationen über das Spiel zu finden ist genauso schwierig, wie es selbst aufzuspüren. Wie uns französische Quellen verraten haben, rangiert es weit oben auf der „Most Wanted"-Liste vieler CPC-Fans, wobei dieser Wunsch in seiner Seltenheit begründet sein muss.

Fluff

■ *Fluff* vom Ein-Mann-Team Radical Software war einer der letzten kommerziellen Releases für den Schneider CPC. Obwohl anfangs in weißen Hüllen veröffentlicht, setzte es später auf künstlerische Boxen, auf denen das Bild des *Fluff*-Charakters prangerte. Es gilt die Sammler-Regel: Waren die Verkäufe schlecht, ist das Spiel selten.

Megablasters

■ Auch dieser von Radical Software veröffentlichte *Bomberman*-Klon kam in einer Box und war eines der letzten kommerziellen Spiele für den CPC. Wie *Fluff* verkaufte es sich trotz guter Qualität nur schwach. Auf „Must Play"-Listen steht es häufig ganz oben, die Suche nach ihm ist es trotz geringer Chancen wert.

The Great Giana Sisters

■ Das deutsche Spiel stand nur kurze Zeit zum Verkauf: Wegen extremer Ähnlichkeit zu *Super Mario Bros.* klagte Nintendo erfolgreich gegen Rainbow Arts (siehe „Made in Germany"). Daher hatten nur wenige die Chance, das Spiel zu kaufen. Aber auch heute lohnt sich eine Anschaffung auf – Ironie! – Nintendo DS (2009) oder PC (aktuelles Remake).

Street Fighter 2

■ Dieses Spiel wurde monatelang in Fachmagazinen beworben. Es soll sich in einem fortgeschrittenen Status befunden haben und bald erscheinen. Doch in den Regalen landete es nie. Oder doch? Wer es schafft, an den Quellcode von *Street Fighter II* zu kommen, ist auf ewig ein Held in der CPC-Community!

NES
Drei Jahrzehnte

Nintendos Famicom – in Deutschland als NES bekannt – ist 2013 sage und schreibe 30 Jahre alt geworden. Um das Jubiläum zu feiern, haben wir uns tief in die Vergangenheit dieser Plattform gegraben.

NES-Helden

DIESE SPIELE-MASKOTTCHEN WURDEN AUF NES GEBOREN.

MARIO

Nintendos berühmteste Ikone! Mario war der Hauptdarsteller in einer breiten Riege von Millionen-Erfolgen. Ihr erkennt ihn an seinem buschigen Schnurrbart und seinem Hass auf Pilze. Einmal spielte er in einem Film mit, auch wenn er das heute abstreitet…

MEGA MAN

Auch bekannt als der „blaue Bomber". Mega Man kann Waffensysteme von besiegten Gegnern stehlen. Er wurde kürzlich als Charakter im nächsten Teil der *Super Smash Bros*-Serie für Wii U und 3DS bestätigt.

KIRBY

Ein kugelförmiger Sack aus Luft, der seine Feinde schlucken und dann als Projektile wieder ausspucken kann. Trotz seines vordergründig süßen Aussehens ist Kirby eine tödliche Waffe! Er hat fast jede Nintendo-Konsole seit dem NES unsicher gemacht.

SIMON BELMONT

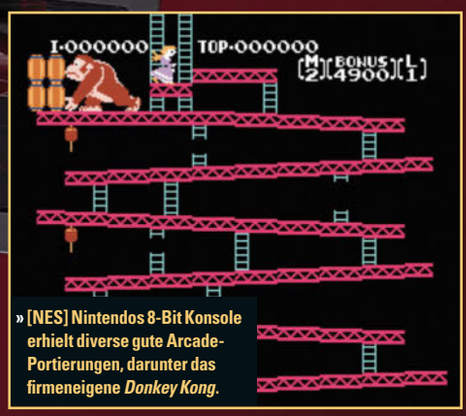
Der Held von Castlevania. Simon schwingt seine legendäre Peitsche und zählt zu seinen Hobbys „Werwölfe erlegen" sowie „Vampire vernichten". Das macht er mit Vorliebe in oder unter sehr, sehr alten Gemäuern.

LINK

Der androgyne Held von *The Legend Of Zelda* musste noch in jedem Serienteil irgendwie die Prinzessin retten. Dabei altert er nicht und kann sich über geöffnete Schatzkisten heute noch genau so freuen wie am ersten Tag.

Sollte eure Kindheit oder Jugend von Spielen wie *Super Mario Bros*, *Duck Hunt*, *Metroid* oder *Mega Man* bevölkert worden sein, werdet ihr euch gleich schrecklich alt führen: Die Konsole, auf der ihr diese Klassiker erlebt habt, ist gerade 30 Jahre alt geworden! Zumindest die japanische Urfassung Famicom; das NES erschien in den USA erst 1985, in Deutschland sogar erst 1986. Für viele Spieler repräsentiert das NES ihre ersten Gehversuche im damals neuen Hobby der Videospiele. Und obwohl seitdem drei Jahrzehnte vergangen sind und sich die technische Leistungsfähigkeit moderner Konsolen (wie den soeben erschienenen „Nextgen"-Plattformen Xbox One und PS4) fast unvorstellbar stark gesteigert hat, schlagen sich die damaligen Titel immer noch gut. Nintendo verdient immer noch Geld mit ihnen, insbesondere durch die Verkäufe im virtuellen Shop „Virtual Console", den es für Wii U, Wii und 3DS gibt (siehe unseren Artikel „Alte Spiele auf neuen Konsolen" ab Seite 18).

Damals aber, im Jahr 1983 – übrigens dem Jahr, in dem der berühmte Videospiele-Crash in den USA begann – konnte Nintendo diese Langlebigkeit nicht ahnen. Es ging zunächst einmal darum, das Famicon in die japanischen Läden zu bringen. Gerade in Japan steht der kleine rot-weiße Kasten auch heute noch geradezu sinnbildlich für das Hobby Videospiele. Doch auch in den USA wurde das Nintendo Entertainment System eine ▶



» [NES] Nintendos 8-Bit Konsole erhielt diverse gute Arcade-Portierungen, darunter das firmeneigene *Donkey Kong*.

» Das original Famicom war deutlich kleiner, verspielter und poppiger als der grau-weiße Kasten des NES.

dominierende Macht und half dabei mit, die nach dem Crash am Boden liegende Spielebranche wieder mit neuer Kraft zu versorgen. Wollte man die durchaus komplexen Ereignisse jener Jahre ganz grob auf einen Satz herunterbrechen, so könnte man sagen: Atari zerstörte die Spielebranche in den USA, doch Nintendo baute sie wieder auf.

Die Geschichte des NES fängt mit einer Idee der Nintendo-Oberen an. Auf der Erfolgswelle ihrer Automaten-Titel und der tragbaren Game&Watch-Geräte surfend (siehe zu beidem auch unseren Artikel „Made in Japan" ab Seite 8), wollte die Firma auch Fuß im japanischen Heimkonsolenmarkt fassen. Jener war damals noch zu klein, als dass ihn die bald folgenden desaströsen Ereignisse in Nordamerika ernsthaft bedrohen konnten – was sich noch als Vorteil für Nintendo erweisen sollte.

Nintendos Hardware-Designer Masayuki Uemura begann mit einem Projekt namens „GameCom", für das seine Verlobte aber bald den Namen „Family Computer" vorschlug. Die Abkürzung davon ergab dann den tatsächlichen Produktnamen: Famicom. Die Prototypen wurden noch mit einem billigen Blechgehäuse hergestellt, doch das erwies sich als zu zerbrechlich. Obwohl die gängige Meinung ist, das rote und weiße Plastik sei verwendet worden, weil es besonders günstig im Einkauf gewesen sei, scheint das nicht zu stimmen: Uemura hat kürzlich verraten, dass die Farben vom damaligen Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi höchstpersönlich ausgesucht wurden, nach eigenem Geschmack.

Aus heutiger Sicht ist das Famicom ein seltsames Stück Technik: Im Gegensatz zur westlichen Variante NES ist es ein gutes Stück kleiner, sieht wie ein Spielzeug aus und zielt ganz klar auf jüngere Zielgruppen ab. Die Famicom-Pads trugen schon das heute zu jedem Gamepad gehörende D-Kreuz, das sie von Gunpei Yokois Game&Watch-LCD-Geräten übernahmen. Sie waren fest mit der eigentlichen Konsole verbunden, um Kosten einzusparen. Seltsamerweise gab es dafür in einem der Pads ein Mikrofon, das jedoch von so gut wie keinem Famicom-Spiel benutzt wurde – im Gegensatz zu späteren Handhelds von Nintendo. Uemura verpasste dem Famicom zudem einen (komplett überflüssigen) Auswurfknopf für die Spielmodule – er behauptete später, er habe angenommen, junge Spieler hätten Schlicht Spaß daran, diesen Knopf zu drücken. Trotz dieser teils sehr verspielten Features war es Nintendo todernst mit dem Innenleben des Famicom: Es sollte so gut wie irgendwie möglich werden. Das Modul-Dock wurde sogar inhouse gefertigt, um höchste Qualität sicherzustellen.

Dennoch verlief der Launch des Famicom in Japan nicht ganz nach Plan: Aufgrund fehlerhafter Chips, die zu Abstürzen führten, wurde die erste Auslieferung von Konsolen zurückgerufen. Wie jede wichtige Entscheidung damals wurde der Rückruf von Yamauchi persönlich angeordnet: Er wollte lieber die anfänglichen Verkaufszahlen schwächen, als das Image von Nintendo zu riskieren. Sein Instinkt erwies sich als richtig, denn das Famicom überstand diesen Rückschlag und verkaufte sich in nur zwei Monaten rund 500.000-mal. Angesichts der kleinen Größe des damaligen Spielemarkts ins Japan war das ein gewaltiger Erfolg. Quasi über Nacht hatte Nintendo eine ganze Branche begrün-

»Nintendo analysierte genau die Fehler, die andere Firmen gemacht hatten.«

David Darling

DER MITGRÜNDER VON CODEMASTERS, DER FIRMA HINTER DEN NES-HITS DER *MICRO-MACHINES*-SERIE.

Wie war es damals, für NES Spiele zu entwickeln und zu publishen?
Es war sehr spaßig! Wir hatten bereits für Heimcomputer als Softwareverlag gearbeitet. Dann besuchten wir eine Fachmesse in Amerika und eine japanische Firma, von der wir noch nie gehört hatten, holte eine Spielmaschine raus, eine kleine graue Schachtel. Die Besucher sprachen ziemlich kritisch darüber. Techniker waren negativ eingestellt, weil sie den Amiga als viel leistungsstärker sahen. Die Händler waren skeptisch, weil Atari gerade erst den Konsolenmarkt gecrasht hatte. Computerspiele waren okay, aber Konsolenspiele wollten die Händler nie wieder sehen! Doch nach der Messe schaffte Nintendo ein wahres Wunder.

Über die nächsten zwei Jahre erreichten sie mit dem NES einen erstaunlichen Marktanteil, der deutlich größer war als der, den sich die Heimcomputer damals teilten. Wenn man durch Amerika fuhr, konnte man an jeder größeren Tankstelle NES-Spiele kaufen! Es war der Durchbruch der Videospiele zum Massenmarkt.

Das erweckte in uns natürlich das verständliche Interesse, ebenfalls NES-Spiele zu machen. Das erste war *Treasure Island Dizzy,* danach begannen wir auch schon mit *Micro Machines*, gefolgt vom *Game Genie*. Es hat sich finanziell gelohnt, denn der Markt explodierte damals förmlich. Und auch aus Entwicklersicht war die Arbeit auf einer neuen Plattform sehr interessant.

Wird jemals wieder ein Plattformbetreiber so viel Macht bei sich bündeln wie damals Nintendo?
Das kann ich mir nicht vorstellen. Damals basierten alle Heimcomputer auf einer offenen Architektur, und Commodore veröffentlichte mit dem Launch des C64 auch eine Anleitung, wie man damit umgehen konnte. Nintendo aber war als Spielzeughersteller daran gewöhnt, ihre eigenen Produkte zu verkaufen, etwa die LCD-Spielgeräte. Aus dieser Erfahrung heraus wollten sie auch bei ihrer Konsole alles kontrollieren.

Als dann Sony in den Markt eintrat, erkannten sie, dass Software wichtiger als Hardware war. Sie schlossen bessere Verträge mit den Entwicklern ab und bekamen insgesamt die besseren und zahlreicheren Spiele für die PlayStation. Apple hat dieses Prinzip mit ihrem iOS und iTunes noch ein Stück weitergebracht, wodurch sie sprichwörtlich Zehntausende von Entwicklern haben, die ihre Plattform bedienen. Ich glaube deshalb nicht, dass ein so monolithischer Kontrollansatz wie der von Nintendo noch einmal erfolgreich wird.

Beim *Game Genie* hast du dich mit Nintendo angelegt – und dich durchgesetzt. Wie hast du das geschafft?
Wir hielten den *Game Genie* für sehr erfindungsreich und wollten ein Patent dafür. Wir bekamen das Patent und lizenzierten unsere Schöpfung an einen Spielzeug-Hersteller. Dann wollte Nintendo diesen Hersteller gerichtlich dazu zwingen, den Verkauf einzustellen. Es war, als würde ein großes Kind auf dem Spielplatz nach dir treten – du musst dich einfach wehren! Wir verteidigten uns also, der Spielzeug-Hersteller kümmerte sich um das ganze Rechtliche, und am Ende gewannen wir. Wir waren einfach kreativ und wollten danach unsere schöpferische Leistung beschützen.

Was sind deine liebsten Erinnerungen an das NES als Spieler?
Super Mario Bros. ist einer meiner absoluten Allzeit-Lieblinge! Die liebevollen Details, die Miyamoto und sein Team darin untergebracht haben, das ist einfach unglaublich.

det. Trotz des Spielzeug-Looks griffen alle Altersgruppen zu, Geschäftsleute ebenso wie Mütter – vielleicht aufgrund der heute allgemein bekannten Vorliebe der Japaner für Dinge, die „kawaii" (süß) sind.

Dieser frühe Erfolg verblasste allerdings gegenüber den Zahlen, die Nintendo 1985 vermelden konnte. Der Grund dafür war *Super Mario Bros.* von Shigeru Miyamoto. Der seitdem berühmt gewordene Plattformer machte die Welt dem Konzept bekannt, einen dicklichen italienischen Klempner auf die Köpfe böswilliger Riesenpilze springen zu lassen. Das Spiel schlug ein wie eine Bombe, in den zwölf Monaten nach seinem Release verkaufte sich das Famicom 3,9 Millionen Mal. Und dabei war *Super Mario Bros.* nur das erste einer ganzen Reihe von Muss-Titeln für die Nintendo-Konsole. Der Grundstein für den Ruf des Herstellers, Software im Weltklasse-Format zu schaffen, war gelegt.

Der ungeheure kommerzielle Erfolg des Famicom erlaubte es Nintendo, ein einzigartiges Lizenzsystem einzuführen. Atari hatte in der VCS/2600-Ära noch darauf gepocht, alle Spiele intern zu entwickeln. Doch zur Zeit des 1983er Crashs begann dieses System zu zersplittern, als die ersten Drittthersteller wie Activision auf der Bildfläche erschienen. Nintendo hingegen versuchte von Beginn an, talentierte Entwickler wie Konami, Capcom, Irem, Taito and Namco einzubinden, wenngleich zu einem hohen Preis für diese Drittthersteller: Weil das Famicon so erfolgreich war, mussten sie nach der Pfeife Nintendos tanzen. Und die Melodie ging so: Die Publisher mussten hohe Stückzahlen an Famicom-Modulen von Nintendo ordern und dabei sämtliche Risiken (wie etwa „können wir überhaupt alle produzierten Module verkaufen?") schultern. Über die Lizenzgebühren, die auf die produzierten Module aufgeschlagen wurde, verdiente Nintendo in jedem Fall, selbst wenn ein Spiel zum Flop wurde.

Trotz dieser alles andere als fairen Lizenzierungsstrategie beschwerten sich die Publisher nur selten, denn der Famicom-Markt war riesig und die Spieler suchten händeringend nach neuem Futter. Für qualitativ hochwertige Spiele war der Erfolg quasi vorprogrammiert, Drittthersteller wie Hudson Soft, Namco und Konami scheffelten viel Geld. Letztgenannte Firma schaffte es, ihre Einkünfte von 10 Millionen Dollar im Jahr 1987 auf 300 Millionen Dollar im Jahr 1991 zu steigern, als direktes Resultat aus der Zusammenarbeit mit Nintendo.

Nicht jeder war allerdings damit zufrieden, sich auf den Rücken zu drehen und alle Vorgaben Nintendos zu akzeptieren. Der für seinen Stolz berüchtigte Chef von Namco, Masaya Nakamura, griff 1989 Nintendos Lizenzsystem offen an und bezeichnete es als Monopol und als schlecht für die dauerhafte Gesundheit der aufstrebenden Branche. Nintendos Yamauchi aber tat die Vorwürfe ab und machte sich öffentlich über Nakamura lustig. Und zwar kurz nachdem Namco in aller Stille den Lizenzvertrag erneuert hatte … Die Marktbedeutung des Famicon war also so groß, dass selbst unzufriedene Partner es sich nicht leisten konnte, keine Spiele dafür zu veröffentlichen.

Famicom macht damals praktisch den gesamten japanischen Heim-Spielemarkt aus – es war ein Synonym für Videospiel. Die Attacken von Segas SG-1000 und Mark III (im Westen später als Sega Master System bekannt) schüttelte der Kyototer Riese in derselben Weise ab, wie sich ein Elefant einer lästigen Fliege entledigt. Die Begeisterung für Spiele wie *Final Fantasy* oder *Dragon Quest* ging in Japan weit über die Ebene des Videospiels hinaus. Die Jugendlichen verlangten nach weiteren Informationen und kauften massenweise Hefte wie *Shukan Shonen Jump*, die ihnen regelmäßig neue Secrets, Taktiken oder Hintergrund-Folklore verrieten (in diesem Fall zu *Dragon's Quest*). Diese Magazine erreichten Auflagen in Millionenhöhe, vor allem weil sie viele ihrer Seiten den neuesten Famicom-Titeln widmeten. Nintendo unterstütze diese Magazine gern, denn jedes verkaufte Heft mehr bedeutete auch das Potenzial auf mehr verkaufte Spiele.

Allerdings ging nicht jeder Plan von Nintendo auf. Das Famicom Disk System wurde 1986 für eine stolze Summe von 15.000 Yen veröffentlicht (heute etwa 120 Euro, inflationsbereinigt wären es deutlich mehr). Dieses Zusatzgerät wurde den Konsumenten damit schmackhaft gemacht, dass es günstigere Spielepreise mit sich brachte – Disks sind viel günstiger herzustellen als Module. Außerdem konnte man bei teilnehmenden Händlern ein neues Spiel auf eine existierende Diskette aufspielen lassen. Nintendo heizte die Vorfreude zusätzlich mit der Aussage an, dass einige der besten Spiele exklusiv fürs neue Format erscheinen würden. Tatsächlich gab es *The Legend of Zelda*, *Kid Icarus* und *Metroid* zunächst nur auf dem Famicom Disk System. Später erschienen dann zwar Modul-Portierungen, aber vor allem deshalb, weil der erhoffte Erfolg des Add-ons ausblieb.

Dafür gab es einige Gründe: Die Publisher wollten nicht vor die Wahl gestellt werden, ob sie ein Spiel entweder auf Disk oder auf Modul veröffentlichen sollten. Und wenn sie beides machten, wurden auch zweimal Lizenzgebühren fällig! Zudem forderte Nintendo die Hälfte der Rechte an jedem Spiel, das auf Disk erschien – ganz offensichtlich war der bisherige Erfolg dem Unternehmen aus Kyoto zu Kopf gestiegen. Zu dieser Arroganz wollte es so gar nicht passen, dass ▶

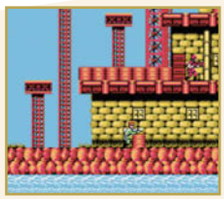
Top 4 von Capcom

VIER DER BESTEN CAPCOM-SPIELE, DIE DAS NES PRÄGTEN.

MEGA MAN

JAHR: 1987

Über die ganze Serie hinweg hat *Mega Man* fast 30 Millionen Kopien verkauft. Er ist damit einer von Capcoms erfolgreichsten und langlebigsten Schöpfungen. Sein Leben startete auf dem Famicom. Das Spiel war teuflisch schwer, da es sowohl Können, ein gutes Gedächtnis und fast unendliche Geduld erforderte. Der Charakter tauchte seitdem in mehr als 50 Spielen auf.



BIONIC COMMANDO

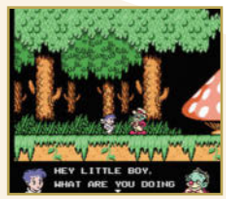
JAHR: 1988

Ein Hüpfspiel, dessen Charakter nicht springen kann, klingt nach einem sicheren Rohrkrepierer. Doch die einzigartige Schwingtechnik in *Bionic Commando* machte den Plattformer zu etwas Besonderem. Die japanische Fassung dieses Spiels quoll vor Nazi-Symbolen nur so über und bot sogar einen reanimierten Adolf Hitler als finalen Endgegner. Irgendwie schafften es diese „Features" aber nicht in die westlichen Fassungen.

DUCKTALES

JAHR: 1989

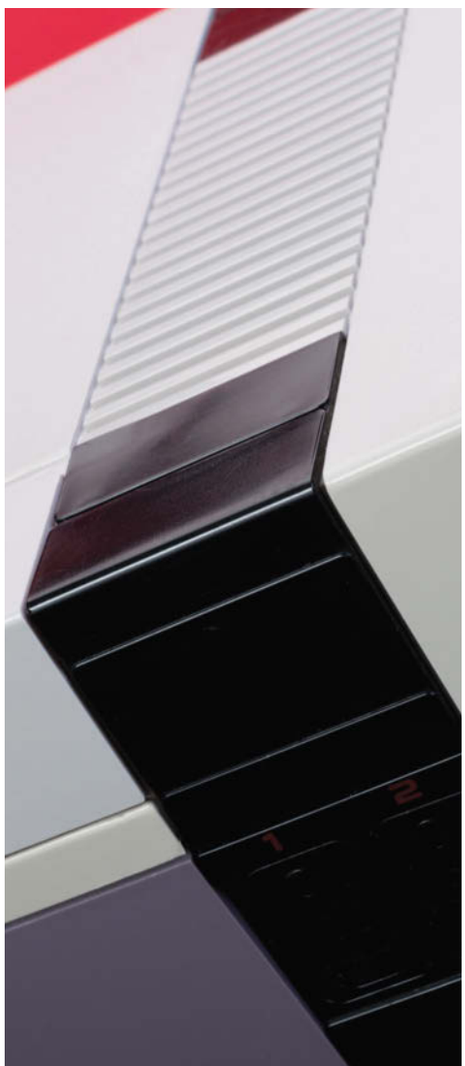
Erst im Spätsommer 2013 kam dieses Plattformspiel für die aktuellen Konsolen als Remake heraus – schon daran erkennt ihr, wie stark die Faszination von *Duck Tales* auch heute noch sein muss. Das Original wurde damals von Schlüsselfiguren aus dem *Mega-Man*-Team erstellt, was die erstaunliche Ausgereiftheit und Qualität des Spiels erklärt. Der 1993er Nachfolger ist kaum noch zu bekommen.



LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER

JAHR: 1990

Dieses Spiel zeigt, was herauskommt, wenn japanische Entwickler eine westliche Story als Vorbild nehmen. *Little Nemo: The Dream Master* basierte zwar auf einem japanischen Zeichentrickfilm, der wiederum hatte sich aber von einem amerikanischen Comic von Winsor McCay inspirieren lassen. Das Resultat war ein ebenso charmanter wie surrealer Ritt durch Slumberland – auf dem Rücken diverser Tiere.



[An diese beiden Ports konnte man diverse Peripherie anschließen, etwa die Zapper-Pistole oder den Power Glove.

sich das Gerät zu einem Gewährleistungs-Albtraum entwickelte: Der Gummiriemen des Diskmotors neigte zum Reißen oder sogar Schmelzen, und die Disketten selbst waren viel zu anfällig und kein Vergleich zu den robusten Gehäusen der Famicom-Module. Vom Disk System wurden 4,44 Millionen Stück verkauft – alles andere als ein kompletter Reinfall, aber doch weit unter Nintendos übersteigerten Erwartungen. Ein Zeichen für den begrenzten Erfolg ist auch, dass es das Zusatzgerät niemals außerhalb Japans gab. Doch dem Höhenflug des Famicom an sich konnte auch dieser Rückschlag nichts anhaben.

Nintendos Erfolgsgeschichte im Heimatmarkt war die eine Sache, doch was die Firma als Nächstes versuchte, kann man mit „an Frechheit grenzender Zuversicht" nur unzureichend umschreiben. Nach dem großen Videospiel-Crash von 1983 waren Games für nordamerikanische Einzelhändler ein rotes Tuch. Yamauchi war jedoch überzeugt, dass der US-Markt der entscheidende war – dem finanziellen Risiko beim Versuch, ihn zu knacken, stand die Chance auf ungeheure Gewinnen gegenüber, wenn er gelang. Für den fremden Markt wurde das Famicom zum NES umdesignt, das ganz bewusst einem Hightech-Videorekorder ähneln sollte, inklusive eines federbetriebenen Auswurf-Mechanismus. Die Vertriebsleute von Nintendo Amerika beruhigten die Nerven der Einkäufer, die immer noch an den Crash dachten, indem sie ihnen eine Rücknahmegarantie für unverkaufte NES-Konsolen anboten. Zudem kümmerten sie sich um die Präsentations-Aufsteller in den Läden, sodass das Risiko mehr und mehr auf Nintendo überging. Dies Risikobereitschaft zahlte sich aus: Zwar konnte das NES

Wichtiges NES-Zubehör

THE ZAPPER

Beim Launch des NES lag diese berühmte Lichtpistole bei, die in *Duck Hunt* und *Wild Gunman* unzähligen Enten und Cowboys das Bildschirmleben gekostet hat. Ursprünglich war sie grau, später wurde sie grau und orange umgefärbt. Die Famicom-Fassung basierte auf dem Design eines Revolvers.

POWER GLOVE

Viele Jahre vor der Wii versuchte Nintendo schon einmal, Armbewegungen zur Steuerung zu verwenden. Der Power Glove war von Grant Goddard und Samuel Cooper Davis entwickelt und an Nintendo lizenziert worden. Kommerziell wurde der seltsame Controller zum Desaster.

NES ADVANTAGE

Dieser Controller nach Automaten-Vorbild hat es irgendwie geschafft, in den 1989er Kinofilm *Ghostbusters 2* zu gelangen, wo die geisterjagenden Protagonisten damit die Freiheitsstatue fernsteuerten. Sein Zeitlupen-Feature war zur damaligen Zeit einzigartig, funktionierte aber nicht mit allen NES-Spielen.

U-FORCE

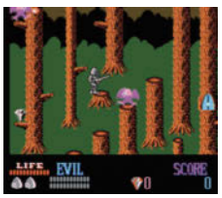
Die Idee hinter diesem Erzeugnis des Publishers Brøderbund: ein Controller, den man gar nicht anfasste, also eine Art frühes Kinect. Das U-Force nutzte Infrarot-Sensoren, um die Position der Spielerhände zu ermitteln. Dummerweise funktionierte das so gut wie nie, eine weitere Gemeinsamkeit mit dem (ersten) Kinect…

ROB

ROB war in Japan als „Family Computer Robot" bekannt und half entscheidend dabei mit, das NES nach dem großen Videospiele-Crash in die US-Läden zu bringen. Dort war ihm allerdings kein langes Leben gegönnt, nur zwei Spiele unterstützen das Gerät (*Stack-Up* und *Gyromite*). Dementsprechend begehrt ist ROB heute unter Sammlern.

Top 4 von Rare

DAS EHEMALIGE SPECTRUM-STUDIO WAR AUF NES FLEISSIG UND SCHUF FAST 50 SPIELE DAFÜR.



WIZARDS AND WARRIORS

JAHR: 1987

Das zweite Rare-Spiel für NES war *Wizards & Warriors*. Es erhielt viel Lob für seine tolle Grafik und das herausfordernde Spielgeschehen. Obwohl es die typischen Geschicklichkeits-Elemente eines Action-Plattformers bot, zwang es die Spieler auch zum Nachdenken, um diverse Rätsel und Sperren zu überwinden. Fortsetzungen folgten, eine davon sogar für den Game Boy (*Fortress Of Fear*).

WWF WRESTLEMANIA

JAHR: 1987

Der wichtigste Verkaufsgrund für dieses, nun ja, Sportspiel waren wohl die digitalen Versionen bekannter Ringkämpfer, darunter Hulk Hogan, Andre The Giant und „Macho Man" Randy Savage. Jedenfalls wurde *WWF Wrestlemania* ein sofortiger Champion für Rare und Publisher Acclaim. Letzterer sicherte sich die Videospiel-Lizenz der WWF für eine ganze Dekade. Heute wirkt das Spiel simpel, aber immer noch spaßig.

SNAKE, RATTLE 'N ROLL

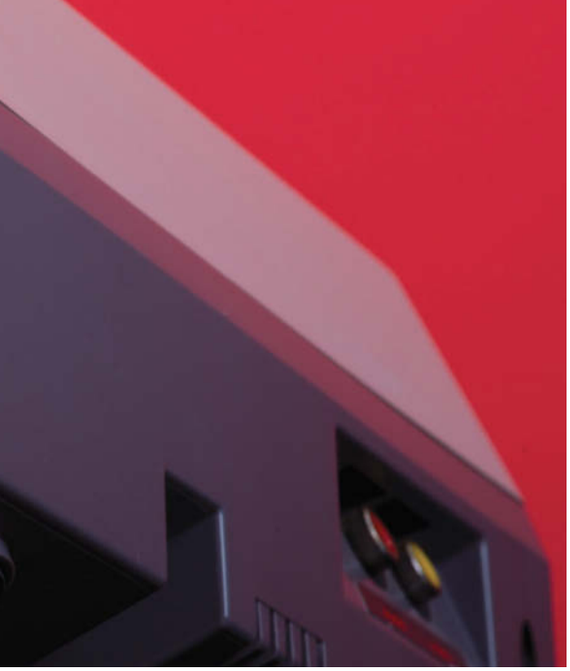
JAHR: 1990

Einer der vielleicht meistgelobten Rare-Titel für das NES. *Snake, Rattle 'N Roll* ist ein isometrisches Hüpfspiel, das den Spieler dazu zwingt, genug Objekte aufzufuttern, um einen Ausgang zu öffnen. Für diesen fast schon geniale Programmierwerk geht das Lob an die Entwickler Tim Stamper und Mark Betteridge – *Snake, Rattle 'N Roll* wird von vielen Fans bis zum heutigen Tage innig verehrt.

BATTLETOADS

JAHR: 1991

Dass die Stamper-Brüder vor Kreativität fast platzten, kann man auch an diesem Spiel erkennen: Obwohl sich *Battletoads* in gewisser Weise an den *Teenage Mutant Ninja Turtles-Boom* anhängte, war es doch ein ideenreiches Design: ein seitlich scrollendes Prügelspiel, das komödiantische Angriffsarten zelebrierte. Später folgten Portierungen für Mega Drive und Amiga, dazu kamen diverse Sequels.



nicht die Verkaufszahlen von Japan erreichen, doch dass es sich überhaupt verkaufte, zeigte, dass es nach wie vor eine interessierte Kundschaft für Videospiele in den USA gab. Die Saat für einen Neustart des Spielemarkts in Nordamerika war damit gelegt.

Nintendo hatte die Fehler anderer Spielefirmen genau analysiert. Das brachte den Konzern dazu, geradezu fanatisch auf die Qualität der Spieletitel zu achten. Dazu gehörte das mittlerweile berühmte Qualitätssiegel – es vermittelte den Spielern (und ihren besorgten Eltern), dass die teuren Module nicht kurz nach dem Kauf als Gerümpel enden würden. Zudem erlaubte Nintendo in Amerika den Publishern nur, maximal fünf Spiele im Jahr herauszubringen. Mit großer Sicherheit liefen in den Führungsetagen der Dritthersteller viele Leute Amok angesichts solcher Beschränkungen (Konami gründete extra die Unterfirma Ultra Games und konnte so zehn Spiele pro Jahr bringen), doch sie hielten sich an die Regeln: Auch in den USA konnte man von einem guten Titel auf NES eine Million Stück verkaufen. Durch die drakonischen Maßnahmen wollte Nintendo vermeiden, dass immer mehr Publisher immer mehr Spiele mit sinkender Qualität veröffentlichen würden – was eine der größten Ursachen für den gerade erst überstandenen Videospiele-Crash gewesen war.

Die Unterstützung des NES durch einige der besten Entwicklerteams in der Branche war nur der zweitwichtigste Erfolgsgrund in Japan und den USA: Noch wichtiger war die sehr hohe Qualität der Eigenentwicklungen der Nintendo-Teams: Nach *Super Mario Bros.* kamen weitere Schwergewichte wie *Zelda II: The Adventure Of Link*, *Super Mario Bros 2, Metroid* und viele andere. Als die 90er Jahre anbrachen, hatte sich die zu diesem Zeitpunkt schon alternde Plattform unter Millionen und Abermillionen Fernsehern auf der ganzen Welt breitgemacht.

Die Marke mit dem großen „N" war so mächtig in den USA, dass sich die Firma einen extrem ambitionierten Werbe-Deal mit dem Filmstudio Universal Pictures ausdachte: Der 1989er Streifen *The Wizard* ist im Prinzip nichts anderes als eine 100 Minuten lange Dauerwerbesendung für das NES, und praktisch jedes populäre Spiel kann in aller Ruhe auf der Kino-Leinwand betrachtet werden. Sogar der misslungene Power Glove hatte seinen Auftritt, und viele Nintendo-Fans sahen in dem Streifen erstmals Szenen aus *Super Mario Bros. 3*. Solche Deals macht Nintendo übrigens bis heute, wie vor allem Eltern von Kindern im Grundschulalter wissen. So wird in Filmen wie *Hexe Lilli* ganz zufällig von den Protagonisten mit dem 3DS gespielt, und zwar in einer Häufigkeit und Penetranz, dass Schleichwerbungs-Allergikern das Wegschauen zu empfehlen ist.

Ste Pickford

ER IST DIE EINE HÄLFTE DER BERÜHMTEN UND BÄRTIGEN PICKFORD-BRÜDER. STE WAR IN UNZÄHLIGE NES-KLASSIKER INVOLVIERT UND FÜHRT HEUTE DAS INDIE-STUDIO ZEE-3 – ZUSAMMEN MIT SEINEM BRUDER JOHN.

Wie war es für dich als Entwickler, mit dem NES zu arbeiten?
Anfänglich war es ein Albtraum! Wir kamen direkt von der Entwicklung für Amiga und Atari ST, da fühlte sich das NES wie ein Artefakt vergangener Zeiten an. Von der niedrigen Auflösung mal abgesehen, waren bestimmte Standards wie bewegliche Flächen auf dem Bildschirm nur durch abstruse Verrenkungen möglich. Doch als wir den Bogen raushatten, erkannten wir, dass es trotz seines Alters eine viel bessere Spieleplattform war als Amiga oder ST.

Es konnte zwar nicht viel, aber es konnte den Bildschirm und einige Sprites darin mit 60 Bildern pro Sekunde bewegen – und genau das brauchte ein Spiel! Die prinzipiell fortschrittlichere Grafik der 16-Bit-Computer konnte das nicht, und auch wenn die NES-Spiele nie so schön waren, so waren sie doch flüssiger und sprachen besser auf die Steuerung an.

Natürlich war der NES-Controller jedem Joystick oder Heimcomputer-Keyboard überlegen. Für uns war das die frühe Lektion, dass bei Videospielen die konstante, hohe Framerate wichtiger ist als alles andere, und sich mehr auf das Spielgefühl auswirkt als die Grafik. Diese Lektion haben seitdem die meisten AAA-Entwickler leider vergessen.

Wie hast du damals die Konsole aus Spielersicht eingeschätzt?
Da gab es zwei wichtige Punkte. Erstens waren die Spiele unglaublich teuer. In Großbritannien kosteten die NES-Module 40 Pfund – zu einer Zeit, als man für Mastertronic-Spiele (unter denen es diverse gute gab!) gerade mal 2 Pfund zahlen musste. Das war zu teuer, keine Frage, aber man bekam dafür das Spiel auf Modul, und Module waren großartig: Sie luden das Spiel sofort und ohne jede Probleme.

Der zweite Punkt aus Spielersicht: Die NES-Titel waren richtig, richtig gut. Nicht nur die Nintendo-Spiele waren ihre 40 Pfund wert, sondern so ziemlich jedes Spiel für NES war damals besser als alles, was es für die Homecomputer gab. Das Qualitätssiegel bedeutete wirklich etwas! Es war verdammt schwer, Nintendo davon zu überzeugen, dass man würdig war, für ihre Plattform zu entwickeln, die Hürden dafür, dass ein Spiel wirklich veröffentlicht wurde, waren extrem hoch.

Als Entwickler musstest du deine bestmögliche Arbeit abliefern, um eine Chance zu haben; es wurden immer wieder Spiele abgelehnt, weil sie nicht gut genug waren. Obwohl die Spiele also sehr teuer waren, stellte Nintendo sicher, dass man von einem Kauf nicht enttäuscht wurde. Seit dem NES hat es keine Plattform mehr mit einer ähnlich hochwertigen Spieleauswahl gegeben.

Was hältst du für das Vermächtnis des Nintendo Entertainment System?
Aus meiner Sicht definierte das NES die Konsolenära, im Guten wie im Schlechten: Ein limitiertes, streng überwachtes Spieleangebot mit einem Torwächter, der sehr hohe Anforderungen an jeden stellt, der für die Plattform entwickeln möchte. Dieses System wurde zwar von Sony und Microsoft kopiert, und einige Jahre funktionierte es auch ganz gut. Aber ich denke, die Nützlichkeit dieses Modells ist so langsam abgelaufen. Es funktionierte prächtig auf dem NES, hat aber heutzutage zu einem konservativen, stagnierenden Markt von AAA-Titeln geführt, bei dem mit hohem finanziellen Aufwand ein Nachfolger nach dem anderen produziert wird.

» Das D-Pad ist zwar klasse, doch weder die NES- noch Famicon-Pads sind über längere Zeit angenehm in der Hand zu halten.

▶ Apropos *Super Mario Bros 3*: Dieses Spiel ist bis heute das bestverkaufte Stück Spielesoftware (das nicht mit einer Konsole gebundelt wurde). Unglaubliche 18 Millionen Einheiten wurden davon verkauft, der resultierende Umsatz betrug rund 500 Millionen Dollar. Es muss den US-Händlern schwergefallen sein, diese Größenordnungen auch nur zu begreifen – in einem Markt, der keine zehn Jahre zuvor so gut wie tot gewesen war.

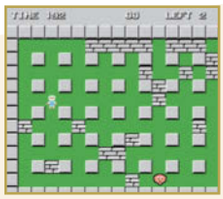
Eine Region, in der sich die Magie des NES nicht so stark entfaltete, war interessanterweise Europa. Und Nintendo zeigte keine sonderlichen Ambitionen, die „Alte Welt" zu erobern. Dies erlaubte dem Rivalen Sega, mit seinem Master System sehr beachtliche Verkaufszahlen zu erreichen. Obwohl Sega in Japan und Nordamerika den Kampf gegen Nintendo klar verlor, war die eigene 8-Bit-Plattform in Europa der Platzhirsch. Einige Spieler wurden des Commodore 64 oder ZX Spectrum überdrüssig und freuten sich über diese nagelneue Kiste aus Japan. Automaten-Umsetzungen wie *Hang-On*, *Space Harrier* und *Wonder Boy* erlaubten es Sega, in Europa Fuß zu fassen und sich auszubreiten. Als der NES 1987 auch in den europäischen Ländern veröffentlicht wurde, war der zu erklimmende Berg bereits sehr steil – trotz der überlegenen Spiele-Bibliothek. Nintendos fehlende Begeisterung für den europäischen Markt kostete sie viele Marktanteile in den 8-Bit-Tagen, was Sega zudem eine vorzügliche Startposition für die 16-Bit-Konsole Mega Drive verschaffte. Angesichts der riesigen Profite in den USA und in Japan konnte Nintendo das aber offensichtlich verschmerzen.

Der Einfluss des NES auf die Spielebranche kann nicht genug betont werden. Sogar nach 30 Jahren und den – seit Kurzem – sechs seitdem erschienenen Hardware-Generationen ist es immer noch ein großer Klassiker mit einem beeindruckenden Spielekatalog. Selbst Leute, die vor drei Jahrzehnten noch gar nicht geboren waren, kennen die berühmten NES-Marken wie *Zelda, Metroid, Castlevania, Super Mario Bros* und *Mega Man*. Einerseits, weil praktisch alle davon in praktisch jeder Nintendo-Konsolengeneration neu aufgelegt wurden, andererseits, weil die Klassiker selbst heute noch sehr spielenswert sind – wie wir auch in unserem Report „Alte Spiele auf neuen Konsolen" ab Seite 18 darlegen.

Legendäre Konsolen sind natürlich für jeden Sammler ein gefundenes Fressen. Aufgrund der Massen von verkauften Spielen und Konsolen ist der Aufbau einer NES-Sammlung vergleichsweise billig. Und Hand aufs Herz: Machen die alten, relativ großen, bunt bedruckten Module nicht viel mehr her als moderne 3DS-Cartridges? Viele schwelgen auch gerne in Nostalgie, weil sie mit dem Gerät viele schöne Stunden in ihrer Jugend verbracht haben. Und auch wenn der federbetriebene Modul-Mechanismus mit zunehmendem Alter der Konsole immer mehr Probleme bereitete – in Sachen Retro-Chic kommt so schnell keine andere Gerätschaft ans NES heran (bis vielleicht auf die Xbox One…). Dazu addiert sich die seltsame Faszination, sozusagen die Jugend bekannter Helden wie Mario und Link zu kennen – auch wenn die Helden selbst seitdem natürlich nicht oder nur ein bisschen älter geworden sind.

Top 4 von Hudson Soft

MIT FAST 30 SPIELEN FÜR DAS NES FÄLLT UNS DIE AUSWAHL VON VIER HUDSON-TITELN SCHWER. ABER HIER IST SIE.



BOMBERMAN

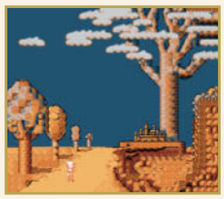
JAHR: 1985

Hudsons Pyromane hatte seinen besten Auftritt zwar auf der PC Engine, doch sein erster Konsolen-Auftritt war auf Nintendos 8-Bit-Konsole, im Jahr 1985. Mit seinem labyrinthartigen Aufbau und dem süchtig machenden Flow wurde die Serie zu einem der ganz großen Videospiel-Klassiker. Bis heute tauchte *Bomberman* in mehr als 70 Spielen und auf praktisch jeder wichtigen Plattform auf.

MILON'S SECRET CASTLE

JAHR: 1986

Nicht wenige betrachten diesen Titel als übersteigert schwer. Dennoch gilt *Milon's Secret Castle* vielen anderen NES-Fans als echter Klassiker. Aber lasst euch nicht täuschen: Trotz der süßen Grafiken und dem fröhlichen Helden ist dieser Plattformer tatsächlich höchst brutal – es gibt keine Speicherpunkte, und jeder einzelne Tod bedeutet das sofortige Spielende. Der Titel ist mittlerweile auf Nintendos Virtual Console neu erschienen.



FAXANADU

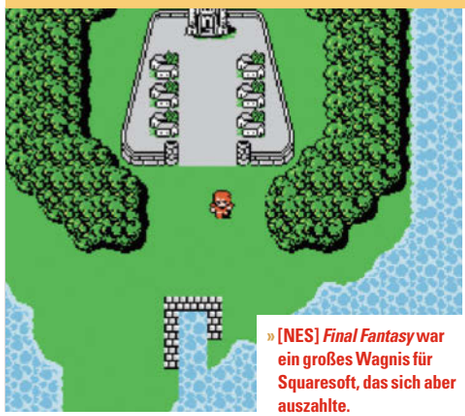
JAHR: 1987

Faxanadu gehört zu Falcoms *Dragon Slayer*-Serie – der Titel ergibt sich aus der Kombination von „Famicom" und „Xanadu", Letzteres war der Name des zweiten Serienteils. Am besten lässt sich das Spiel als RPG mit Plattform-Elementen beschreiben. Es bot mitreißende Spielmechaniken, schlichte, aber gelungene Grafik und nicht zuletzt äußerst atmosphärische Musik von Jun Chikuma.

PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM

JAHR: 1988

Von so einem kalorienarmen Titel wird niemand dick, doch bei der Tomatenprinzessin handelt es sich um einen Kultklassiker: Es ist ein Textadventure, in dem allerlei Gemüse tragende Rollen spielen. In der Rolle des tapferen Sir Cucumber (Ritter Gurke) müsst ihr via Texteingabe durch die Spielwelt reisen, um Princess Tomato dem bösen, bösen Minister Kürbis zu entreißen.



» **[NES] *Final Fantasy* war ein großes Wagnis für Squaresoft, das sich aber auszahlte.**

An einem Umstand besteht kein Zweifel: Ohne das Famicom würde die Videospiele-Branche heute ganz anders aussehen. Nintendo hat zwar die besten Entwicklungsstudios Japans an der kurzen Leine gehalten und ihnen extrem unfaire Lizenzdeals aufgezwungen. Doch die ungeheuren Gewinne, die die Studios oder Publisher damit erzielen konnten, erlaubten ihnen, ihrerseits zu großen Playern im Markt zu werden. Man denke nur an Capcom, Square, Enix und Konami, die alle durch die NES-Ära erst zu wichtigen Firmen wurden. Das britische Studio Rare nutzte das NES, um sich einen guten Ruf zu erarbeiten – und wurde dann von Nintendo aufgekauft.

Allerdings legte Nintendo mit dem NES auch den Grundstein für ein Faktum, das Drittthersteller bis zu den heutigen Zeiten, auf 3DS und Wii U, zu hassen gelernt haben: Die meisten Bestseller auf

» Unglaubliche 18 Millionen wurden davon verkauft, 500 Millionen Dollar umgesetzt. «

SUPER MARIO BROS 3 IST DAS MEISTVERKAUFTE EINZELNE COMPUTERSPIEL.

Top 4 von Konami

DER JAPANISCHE ENTWICKLER WURDE AUF UND MIT DEM NES SEHR ERFOLGREICH UND VERÖFFENTLICHTE VIELE KLASSIKER.

GRADIUS

JAHR: 1986

Konamis Shoot-em-up-Legende landete bereits recht früh als Portierung auf dem Nintendo Entertainment System. Dort sah das Spiel zwar nicht so gut aus wie in der Arcade, spielte sich aber ebenso gut. Die armselige Grafik verbirgt zunächst die Qualität dieses Titels. Die Vic Vyper durch die Levels zu fliegen war verdammt schwer, aber immer fair. Vor allem das Waffen-Upgrade-System wurde wegweisend für viele ähnliche Titel.

CASTLEVANIA

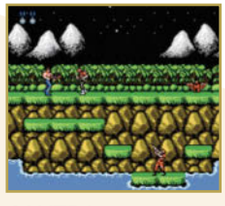
JAHR: 1987

Obwohl *Castlevania* zunächst für das Famicom Disk System erschien (unter dem Namen *Akumajō Dracula*), war es der nordamerikanische NES-Port, der die Serie etablierte. Bereits der erste Teil (ein Making Of zu *Castlevania 4* findet ihr ab Seite 164) bot fantastische Musik, gelungen-angsteinflößende Grafik und eine echte Herausforderung. Der neueste Serienteil erschien erst im November 2013: Die 3DS-Umsetzung *Lords of Shadow – Mirror of Fate HD*.

METAL GEAR

JAHR: 1987

Hideo Kojima programmierte *Metal Gear* zunächst für den MSX2-Homecomputer, doch westliche Spieler haben mit Sicherheit erst mit der NES-Portierung Hand an das Agentenspiel gelegt. Schade, dass diese Fassung nicht ganz die Qualität des Originals erreicht. Dennoch wurde *Metal Gear* für NES in den USA positiv aufgenommen und ebnete so den Weg für die späteren Serienteile wie *Metal Gear Solid*.



CONTRA

JAHR: 1988

Dies ist der vermutlich berühmteste „Run an gun"-Titel in der Geschichte der Videospiele. *Contra* war bereits als Automat ein Riesenerfolg, als es 1988 für NES umgesetzt wurde. In Europa hielt man das Geschehen wohl für zu gewalttätig, weswegen das Spiel hier *Probotector* hieß und aus den menschlichen Helden Roboterkrieger machte. Dieser Trend hielt eine ganze Weile an und endete erst 1996 mit *Contra: Legacy Of War* für die PlayStation.

Nintendo-Plattformen stammen immer von Nintendo selbst. Das bedeutet, dass der Plattformbetreiber nicht nur an jedem verkauften Spiel über die Lizenzabgabe verdient, sondern quasi auch jedem Drittherstellter-Spiel Konkurrenz macht. Bleibt dann etwa die Wii U hinter den Verkaufserwartungen zurück, mag es zwar eine reine Business-Entscheidung sein, wenn namhafte Hersteller verkünden, fürs Erste keine Spiele mehr auf dieser Plattform veröffentlichen zu wollen. Eine Portion Schadenfreude scheint bei solchen Statements aber immer mitzuschwingen.

Den Spielern waren Knebelverträge zwischen Kyoto und der restlichen Welt selbstverständlich egal beziehungsweise überhaupt nicht bewusst. Ihnen ging es nicht um Begrenzungen wie „Nur fünf neue Spiele pro Jahr", sondern um handfestere Probleme: Wie kann man in *Duck Hunt* den Hund treffen? Wie findet man alle geheimen Teleportzonen in *Super Mario Bros. 3*? Diejenigen unter uns, die ihre Videospiele-Sozialisierung auf dem Nintendo Entertainment System durchlaufen haben, dürfen sich glücklich schätzen. Die Plattform hat aus einem Spielzeug-Hersteller, der mit Spielkarten sein Dasein begann, zur lange Zeit dominierenden Macht im Bereich der Games gemacht. Ein Spielkarten-Hersteller erreichte dieselbe Markenmacht wie Disney oder Pepsi, dieselben Umsatzregionen wie die Filmindustrie – und nicht zuletzt einen großen Einfluss auf die Populärkultur von großen Teilen dieser Welt. Auch wenn der Markt seit den 80ern deutlich größer geworden ist, wird es vermutlich nie wieder eine einzelne Plattform geben, die einen so großen Einfluss und eine so große Marktdurchdringung erreicht. Wer damals Spiele auf Konsole spielte, der spielte Nintendo. Keine schlechte Leistung für ein eigenwillig geformtes Stück weiß-rotes Plastik mit einigen Schaltkreisen darin!

SEGA Master System Plattform-Check

Der zuerst mäßige Erfolg in Japan und den USA macht aus dem Sega Master System so etwas wie einen verlorenen 8-Bit-Schatz. Diese anfängliche Geringschätzung und der reiche Fundus an interessanten Konvertierungen und Exklusivtiteln haben zu einem hohen Sammlerwert geführt. **Retro Gamer** zählt auf, warum gerade die Sega-Konsole unbedingt in eure Sammlung gehört.

SEGA Master

» **Hersteller:** Sega » **Modelle:** Master System, Master System II, Master System 3, Master System Evolution » **Erschienen:** 1985 » **Herkunftsland:** Japan

System

SEGA Master System Plattform-Check

» Was hat sich Sega bei diesem hässlichen Nachfolger nur gedacht?

» Aus Kostengründen bot das Master System II keinen RGB-Anschluss.

» Diese Retro-Grafiken zeigen, wie man das Gerät an den TV anschloss.

» Sonic hatte auf dem Master System einen richtigen Lauf.

WIESO SAMMELBAR

Nach einigen Fehlversuchen schaffte es Sega im dritten Anlauf endlich, in den Konsolenmarkt einzusteigen – mit einem System namens Mark III. Obwohl die Konsole sich im umkämpften japanischen Heimatmarkt dem Nintendo NES (dort „Famicom" genannt) geschlagen geben musste, gab Sega die Hoffnung für den Rest der Welt nicht auf. Doch das in Master System umgetaufte Gerät konnte auch in Amerika nicht mit dem großen Konkurrenten mithalten. Es blieb also nur ein Kontinent übrig, auf dem Sega schließlich triumphieren konnte: Europa.

Da das NES in Europa sowohl vergleichsweise teuer war als auch ziemlich schlecht vermarktet wurde, witterte Sega Morgenluft und drängte mit aller Gewalt in den Markt. Mit einer vorweihnachtlichen Werbekampagne und dem Versprechen, zuhause perfektes Spielhallengefühl zu vermitteln, machte Sega 1987 den Spielern den Mund wässrig. Der Versuchung des geringeren Preises und der Spielhallentitel *Hang-On*, *After Burner* und *Space Harrier* konnten viele nicht widerstehen – und bald hing das Master System in zahllosen Haushalten an den Fernsehgeräten.

Zu dieser Zeit stieg die Zahl der für das europäische Master System verfügbaren Titel sprunghaft auf fast 300 an. Darunter waren einige hochkarätige Umsetzungen aus der Spielhalle und Premieren bekannter Marken wie *Alex Kidd*. Sogar 8-Bit-Konvertierungen bekannter Mega-Drive-Spiele wie *Sonic The Hedgehog* und *Streets Of Rage* erschienen. Außerdem kamen Dutzende von Titeln exklusiv für PAL heraus, etwa *The Lucky Dime Caper*, *Asterix*, *Ninja Gaiden*, *Master Of Darkness* oder *Power Strike II*.

Im Gegensatz dazu sah es auf dem nordamerikanischen Markt nicht ganz so rosig aus, da die Publisher begannen, sich auf Europa zu fokussieren. So kam es, dass ungewöhnlicherweise in den USA viel weniger Spiele für die Plattform erschienen, nämlich nur etwa 100. In Japan bekam die Konsole sogar noch weniger Aufmerksamkeit und Spiele ab. Daher sorgten diese regionalen Unterschiede für eine Reihe an attraktiven Import-Titeln, und wir europäischen Sammler sehen uns heute mit einer regen Nachfrage nach den 8-Bit-Klassikern aus dem Ausland konfrontiert.

Doch nicht nur die über die Jahre hinweg vielen guten Spiele machen heute die Retro-Attraktivität des Sega Master Systems aus. Vielmehr bekam es zu seiner Glanzzeit eine Reihe von optionalen technischen Spielereien verpasst, und 1990 sogar eine größere Hardware-Revision. Das Master System II kam im abgerundeten „modernen" statt im kantigen 80er-Jahre-Look daher und protzte mit dem genialen Bundle-Titel *Alex Kidd in Miracle World*, eine echte Trumpfkarte für Spätkäufer. Heute allerdings sind Sammler eher auf die seltenere Variante des Master Systems II scharf, bei der Sega sein Maskottchen der 80er Jahre verwarf und durch *Sonic The Hedgehog* ersetzte.

Viele Jahre später endete die Lebensspanne des Master Systems in Europa nach langsamem,

» Alex Kidd war Segas Maskottchen – zumindest bis Sonic kam.

» Die Sega-Karten sind selten, weil sie später als normale Module kamen.

» Die beiden nennenswerten deutschen Magazine, die sich exklusiv Sega-Konsolen widmeten; von beiden zeigen wir die letzte Ausgabe: 9/1994 bei Sega Pro, 12/2000 beim Sega Magazin.

» Sega-Karten hatten etwas weniger Speicherplatz.

WUSSTET IHR ES?

■ 1984 kam eine Erweiterung für das SG-1000 von Sega namens *Card Catcher* auf dem Markt. Diese Zusatzhardware diente dazu, kleine Speicherkarten einstecken zu können, die etwa das Format einer Kreditkarte hatten, aber viel dicker waren. Diese handlichen Speicherkarten wurden eingeführt, um Kosten bei der Herstellung der relativ teuren Steckmodule einzusparen, und hatten eine Kapazität von 32 KB. Sega wollte das Add-on auch für das Master System bringen – als es dann endlich erschien, waren die echten Cartridges allerdings schon mit 512 KB Speicherplatz ausgestattet und die Sega-Karten zu klein für richtige Spiele geworden.

aber stetigem Niedergang. Als letztes offizielles Spiel erschien 1996 *Les Schtroumpfs Autour du Monde* (dt. *Die Schlümpfe auf Weltreise*). Die Existenz dieses Titels blieb allerdings in Europa lange Zeit weitgehend unbekannt, bis Anfang 2000 ein finnischer Tourist zufällig bei einem Besuch der Tschechischen Republik auf einige Exemplare stieß. Zuerst konnte dieser natürlich nicht ahnen, dass er auf eine Goldgrube gestoßen war. Erst durch spätere Recherchen und Diskussionen in Online-Foren wurde ihm deutlich, dass er zum Fundort zurückkehren und diesen Schatz heben musste. Dieses extrem seltene Spiel wurde bald zum heiligen Gral aller Master-System-Sammler, da es auf der ganzen Welt nur eine Handvoll Exemplare gab, wovon die meisten aus eben diesem ersten Fischzug stammten.

Ein paar Tausend Kilometer entfernt begann in Brasilien eine Firma namens Tec Toy (heute Tectoy) 1989 damit, das Master System zu vertreiben – und zwar bis zum heutigen Tag. Tectoy stellt das Gerät in vielen Versionen her, die sich, wohl auch aufgrund der Hunderte von bereits eingebauten Spielen, in großer Stückzahl verkauften. Noch attraktiver sind allerdings die südamerikanischen Spiele, die von Tec Toy schon vor 20 Jahren verlegt wurden. Die Firma veröffentlichte auf der Südhalbkugel nicht nur viele Spiele in portugiesischer Übersetzung, sondern auch mehr als 20 Exklusivtitel, die weltweit unter Sammlern begehrt sind. Dazu gehören die einzigen 8-Bit-Sega-Konvertierungen von *Street Fighter II* und *Fire & Ice*, sowie Umsetzungen von Game-Gear-Titeln wie *Legend Of Illusion*, *Baku Baku* und *Dynamite Headdy*. Davon abgesehen erschienen auch einige rein portugiesischsprachige Titel wie *Férias Frustradas do Picapau* oder *Sítio do Picapau Amarelo*.

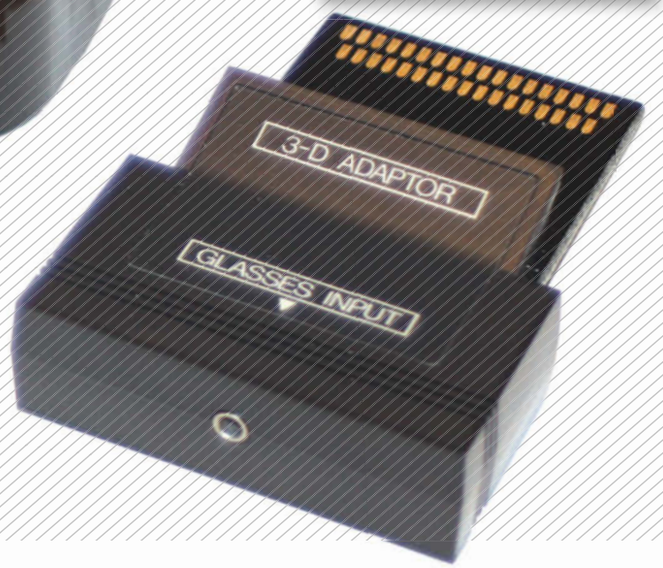
Von kleinen blauen Wesen und Importen aus Südamerika abgesehen, gibt es eine weitere große Herausforderung für Sammelwütige: die US-Version von *Sonic The Hedgehog* zu ergattern. Auf den ersten Blick mag das Spiel einfach wie die exportierte europäische Version aussehen, doch der Teufel steckt im Detail. In Nordamerika wurde nämlich noch ein zusätzlicher Aufkleber mit einem Barcode auf die Rückseite der Schachtel geklebt. Die meisten Sammler werden sich bei einem derartig unwesentlichen Detail wohl an den Kopf greifen, doch für echte Hardcore-Kollektoren kann die Suche nach einer solchen Packung zur Lebensaufgabe werden beziehungsweise im Erfolgsfall zu einem echten Triumpf.

Das Sega Master System hat eine großartige Geschichte bei europäischen Spielern hinter sich – und die großartige Geschichte in Bezug auf Retro-Sammlungen hat vermutlich erst begonnen. Gerade, weil es in Europa erfolgreicher war als im Heimatmarkt Japan oder den USA. Endlich einmal sind für Sammler von PAL-Spielen die Objekte der Begierde (in der Regel) nicht Tausende von Kilometern entfernt! Darüber hinaus bietet das Master System eine der besten Spielebibliotheken im 8-Bit-Bereich, und viele der Titel kann man immer noch für kleines Geld erstehen.

» [SMS] *Space Harrier 3-D* gab es nur auf dem Master System.

» [SMS] *Out Run 3D* unterstützte die Brille.

» [SMS] *Line Of Fire:* In der Spielhalle aus Egoperspektive.



SegaScope-3D-Brille

Wir begreifen die „echte" dreidimensionale Darstellung in Videospielen zumeist als eine Erscheinung der letzten Jahre. Dabei ist diese Technik gar nicht so neu: Schon Ende der 80er hatte Sega mit der *SegaScope*-3D-Brille ein Accessoire für die dritte Dimension auf Lager.

Das Gerät funktionierte damals schon nach dem auch heute noch oft verwendeten Prinzip der Shutterbrillen. Während das rechte Auge abgedunkelt wurde, wurde dem linken ein Bild vorgesetzt und dann schnell umgeschaltet, sodass das linke Auge nunmehr Schwarz und das Rechte ein Bild sah. Das geschah schneller, als es das menschliche Gehirn wahrnehmen kann. Dadurch interpretierte es die beiden separaten 2D-Bilder als ein komplettes 3D-Bild, das plötzlich aus der Fernsehröhre herauszuspringen schien.

Zum Funktionieren benötigte die 3D-Brille eine permanente Verbindung zum Master System und außerdem speziell angepasste Spiele. Um die Synchronisation zwischen der Action auf dem Bildschirm und dem Verdunkelungsmechanismus zu erreichen, wurde die Brille in den Kartenslot gesteckt, der in der ersten Version des Master Systems zu finden war. Allerdings war diese Lösung wenig zukunftssicher, denn Sega entfernte diesen Kartenslot beim Master System II im Zuge der Verschlankung der Konsole. Zu diesem Zeitpunkt unterstützen jedoch ohnehin keine neuen Spiele mehr die Shutterbrille.

Obwohl die *SegaScope* ein beeindruckendes Stück Technik war, schrumpften die Verkaufszahlen immer weiter. Die Liste der die Brille offiziell unterstützenden Titel belief sich auf nur sieben Spiele, wobei ein weiteres einen versteckten 3D-Modus enthielt. Ein paar Klassiker wie *Space Harrier*, *Out Run* oder *Zaxxon* fanden sich allerdings auf dieser Liste und nutzen die Sichttiefe auch sehr gut aus.

Nicht nur Sega hatte allerdings Probleme damit, mit einer 3D-Brille einen Markterfolg zu erreichen. Auch das *Famicom 3D System*, Nintendos Gegenstück zur *SegaScope*, wurde nur von wenigen Spielen unterstützt und bald wieder eingestampft, genau wie in den folgenden Jahren der *Virtual Boy*. Sogar das Vectrex hatte mit dem *3D Imager* ein ähnliches Stück Zubehör, das Segas Brille schon ein paar Jahre zuvorgekommen war, dann jedoch dem großen Videospiel-Crash von 1983 zum Opfer fiel.

Heute noch ein funktionierendes Exemplar der 3D-Brille zu finden, kommt einem regelrechten Kunststück gleich. Geräte aus zweiter Hand weisen oft gebrochene Gelenke und geknickte Bügel auf – ein später Hinweis darauf, dass Segas Produktionsqualität nicht sonderlich hoch war. Nur wer die Kopfgröße eines Kleinkindes hat, wird die Brille aufsetzen können, ohne sie zu verbiegen. Einen Vorteil hat es allerdings, dass die von Sega verwendete Technik auch heute noch in Gebrauch ist: Jede derzeit erhältliche 3D-Shutterbrille sollte mit dem Master System funktionieren, wenn man es schafft, ihren Klinkenstecker über einen Adapter mit dessen Kartenslot zu verbinden!

...UND ANDERE HARDWARE

01. Pro Action Replay

■ Nach dem großen Erfolg mit Cheat-Modulen auf dem Commodore 64 nahm Datel den Konsolenmarkt ins Visier. Als eines der ersten Geräte erschien in Europa die Master-System-Version des Pro Action Replay, allerdings nur in geringen Stückzahlen. Von der deutschen Version existieren noch diverse Exemplare, wohingegen echte Sammler sich auf die wesentlich seltenere UK-Version stürzen dürften.

02. Handle Controller

■ Der Handle Controller, eine seltsame Mischung aus Lenkrad und Flightstick, ist wohl das außergewöhnlichste Zubehör, das zum Master System erschien. Das 1989 veröffentlichte Gerät ist sehr schwer zu finden, vor allem in funktionstüchtigen Zustand. Auch das Anschlusskabel ging sehr leicht kaputt.

03. Sega Light Phaser

■ Während man auf dem Nintendo NES mit der quietschbunten Zapper Light Gun auf den Fernseher ballern konnte, produzierte Sega für das Master System eine Waffe mit realistischerem Look. Der Sega Light Phaser war mit immerhin 13 Spielen kompatibel und erschien nie in Asien. Die Stand-Alone-Version ist schwierig zu bekommen.

04. Sega Control Stick

■ Durch Jahrzehnte in der Spielhalle waren die Gamer an das typische Layout der Knöpfe und der Knüppel gewöhnt worden. Umso verwunderlicher war es dann, dass einer der führenden Hersteller von Spielehardware plötzlich einen Stick herausbrachte, der mit diesen Standards brach, wo es nur ging.

05. Rapid Fire Unit

■ Um den Spielern mehr Feuerkraft zu verleihen und ihre geplagten Finger zu schonen, verkaufte Sega diese Dauerfeuereinheit als Ergänzung zum normalen Controller. Man konnte sie zwischen diesen und die Konsole stecken und wählen, welcher der Buttons auf Dauerfeuer gestellt werden sollte.

06. Master Gear Converter

■ Da das Master System und der Game Gear nahezu identische Hardware hatten, verhinderte eigentlich nur der zu kleine Einschub auf dem Handheld, dass man Konsolensoftware unterwegs genießen konnte. Diesem Problem löste der Master Gear Converter (auch bekannt unter dem Namen „Gear Master"), der einen größeren Einschub für den Game Gear realisierte.

07. Sega Sports Pad

■ Als eines der wenigen Zubehörteile kam das Sega Sports Pad nie in Europa heraus. Es sollte mit seinem eingebauten Trackball eine präzise 360°-Steuerung erlauben, konnte die versprochene Genauigkeit allerdings nie bieten und unterstützte auch nur drei Spiele.

SEGA Master System Plattform-Check

DIE BESTEN FÜNF

Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

■ Es kommt nicht oft vor, dass ein 8-Bit-Titel besser aussieht als sein 16-Bit-Gegenstück, doch genau das gelang Sega mit diesem von Disney lizenzierten Plattformspiel.

Alex Kidd In Miracle World

■ Eines der großartigsten Plattformspiele aller Zeiten direkt der Konsole beizulegen war ein Geniestreich von Sega – so kam jeder Spieler in den Genuss dieses Juwels.

Phantasy Star

■ Auf dem Master System mangelte es zwar an Rollenspielen, doch *Phantasy Star* machte das im Alleingang wieder wett – mit einem Spielerlebnis, an das man sich ein Leben lang erinnert.

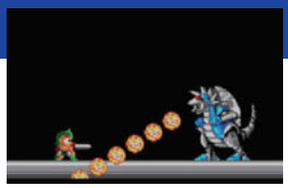
Sonic The Hedgehog

■ Der Entwickler Ancient war sich der Beschränkungen der Hardware des Master Systems bewusst und schaffte es dennoch, mit dem blauen Igel eine einzigartige 8-Bit-Erfahrung zu erschaffen.

Bubble Bobble

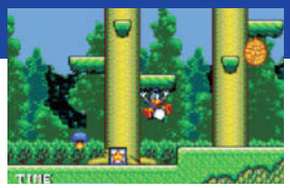
■ Die Umsetzung des Spielhallenklassikers von Taito für das Master System war nicht nur eine fast perfekte Konvertierung, sondern bot auch verborgene Räume und Enden.

ALS NÄCHSTES SPIELEN



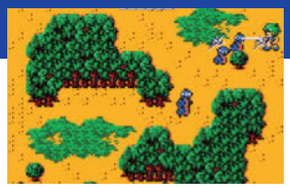
Wonder Boy III: The Dragon's Trap

■ Das vierte Spiel der Reihe (komischerweise mit einer „3" im Titel) musste großen Erwartungen gerecht werden – und schaffte das mit überragender Grafik und flüssigem Gameplay auch. Das Spiel ist ein frühes Beispiel für das nach *Castlevania* und *Metroid* benannte „Metroidvania"-Genre.



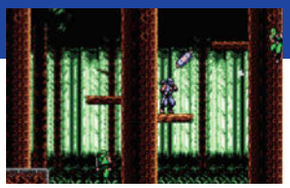
The Lucky Dime Caper Starring Donald Duck

■ Obwohl Micky Maus mit *Castle Of Illusion* stärker im Rampenlicht stand, war Donald Ducks Abenteuer mindestens ebenbürtig. Seine Reise um die Welt auf der Suche nach seinen gekidnappten Neffen und dem ersten Taler von Onkel Dagobert zeigte eindrucksvoll, welche Fähigkeiten im Master System steckten.



Golvellius: Valley Of Doom

■ Ursprünglich 1987 für die MSX-Computer erschaffen, war *Golvellius* die fantastische Antwort auf Nintendos *Zelda II*. Im folgenden Jahr lizenzierte Sega den Sidescroller und brachte ein Remake für seine 8-Bit-Systeme, das das Original mit schönerer Grafik und neuen Maps noch weiter aufbesserte.



Ninja Gaiden

■ Zur Freude vieler Spieler aus Nordamerika erschien die *Ninja Gaiden*-Reihe von Tecmo nicht exklusiv für das Nintendo NES, zumindest für kurze Zeit nicht. Segas 8-Bit-Systeme bekamen zwei genauso spannende Titel mit stark verbesserter Grafik (im Vergleich zu ihren Gegenstücken auf dem NES).

Master Of Darkness

■ Schon nach den ersten paar Spielmomenten mit Dr. Social bei seiner Aufklärung einer Reihe von Londoner Gewaltverbrechen kommt eine verdächtige Ähnlichkeit des Spiels mit einem ganz bestimmten anderen Titel auf. *Master Of Darkness* ist Segas Tribut an *Castlevania*, den 2D-Vampirjäger-Klassiker von Konami.

DIE BESTEN IMPORT-SPIELE

Baku Baku

■ Dass ein 32-Bit-Spiel vom Sega Saturn auf die 8-Bit-Konsolen von Sega umgesetzt wurde, ist an sich schon verwunderlich genug. Gerade deshalb ist der Import aus Südamerika Pflicht.

King's Quest – Quest For The Crown

■ In Nordamerika sah es mit Spielen für das Master System eher mau aus, aber zumindest erschien mit *King's Quest* eine Umsetzung des exzellenten Adventures von Sierra.

Legend Of Illusion – Starring Mickey Mouse

■ Der dritte Teil der *Mickey*-Trilogie kam nicht in Europa heraus (wenn man die Sega-Game-Gear-Version vernachlässigt), weswegen sich der Import aus Brasilien lohnt.

Dynamite Headdy

■ Der beste Publisher der südlichen Hemisphäre, Tec Toy, sicherte sich die Veröffentlichungsrechte dieses verrückten Game-Gear-Plattformspiels für das Master System.

ALF

■ Von den vielen fiktiven Charakteren, die einer Videospielumsetzung wert gewesen wären, entschied sich Sega ausgerechnet für ALF. Das Spiel um den TV-Außerirdischen taugte nichts.

Virtua Fighter Animation

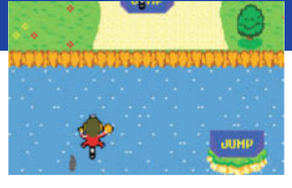
■ Wenn man bedenkt, dass *Virtua Fighter* immer schon für tolle Grafik und ein sehr „modernes" Gameplay bekannt war, war die Umsetzung für die 8-Bit-Konsole von Sega ein mutiger Schritt. Die Einführung der Hintergrundstory machte allerdings das Fehlen der 3D-Elemente auf der bereits ein Jahrzehnt alten Konsole mehr als wett.

Battletoads In Battlemaniacs

■ Nachdem die für 1994 anstehende Veröffentlichung von *Battletoads* in Europa gestrichen wurde, erschien das Spiel nur in Südamerika – allerdings unfertig, teilweise ohne Musik und mit ziemlich vielen Fehlern. Der sowieso schon unbarmherzige Turbo-Tunnel-Level enthielt zu allem Übel auch noch mehr Hindernisse als sonst.

Solomon's Key

■ Nach seinem Erscheinen in der Spielhalle kam Tecmos Hit für so gut wie jede Spieleplattform heraus. Da das fantastische Puzzle-Spiel auf dem Sega Master System aus unbekannten Gründen aber nur als Import zu haben war, mussten sich europäische Spieler mit der Umsetzung für Nintendos NES zufrieden geben.



BMX Trial – Alex Kidd

■ Als einer der wenigen nur in Japan erhältlichen Titel war dieses Spiel eine Ergänzung zur einst hervorragenden *Alex Kidd*-Reihe. *BMX Trial* war eine Mischung aus einer Stunt-Spielwiese und Enduro-Rennelementen. Besonders interessant war der typische asiatische Spezialcontroller, ein Paddle ähnlich wie bei *Pong*.

High School! Kimengumi

■ Dieses Spiel basierte auf der gleichnamigen Manga-Vorlage und hatte nichts mit *Skool Daze* oder *Back to Skool* auf dem Spectrum zu tun. Stattdessen musste man fünf Jugendlicher habhaft werden, die als Mitglieder des Kimengumi (deutsch etwa „Club der lustigen Gesichter") in der Schule Unruhe stifteten.

SEGA Master System Plattform-Check

DIE SELTENSTEN PAL-SPIELE

Les Schtroumpfs Autour du Monde
■ Als letztes Spiel, das jemals für das Master System erschien, ist dieser Titel von 1996 in freier Wildbahn genauso selten zu erblicken wie einer der blauen Schlümpfe.

Buggy Run
■ *RC Pro-Am* ist vielleicht das bekannteste isometrische Rennspiel, trotzdem hatte Segas 8-Bit-Konsole ihr ganz eigenes Iso-Rennspiel namens *Buggy Run*.

Masters Of Combat
■ Viele waren an dem Versuch gescheitert, akzeptable Kampfspiele auf das Master System zu bringen, doch der späte Release von SIMS zeigte 1993, was aus der Konsole noch herauszuholen war.

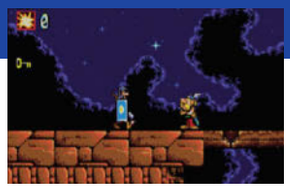
Home Alone
■ Der Film *Kevin Allein Zu Haus* erfuhr im Bereich der Videospiele nicht gerade die besten Umsetzungen, eine Tatsache, die nicht nur auf die miserable Master-System-Umsetzung zutrifft.

Power Strike II
■ *Power Strike II* ist zwar eine der heutzutage teureren europäischen Veröffentlichungen für das Master System, aber jeden Cent wert. Nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Game-Gear-Titel.

HOL DIR ALS NÄCHSTES

Assault City: Light Phaser Version

■ Die erste Version von *Assault City* aus dem Jahr 1990 fühlte sich mit ihrem Fadenkreuz-Geballer ohne echte Lightgun einfach nicht vollständig an. Sega wusste über die Unzulänglichkeit Bescheid und veröffentlichte eine neue Version des Spiels mit Unterstützung für den Light Phaser, der auch prominent auf der Packung zu sehen war.



Asterix And The Great Rescue

■ Der dritte und letzte *Asterix*-Titel auf der 8-Bit-Konsole von Sega erschien unter der Regie von Core Design. Der Cross-Plattform-Titel konnte zwar vielleicht nicht unbedingt mit seinen Vorgängern mithalten, war dafür aber eine Seltenheit – außer im Heimatland der Gallier, wo er deutlich stärker verbreitet war.

Championship Hockey

■ Zwei Jahre vor *Championship Hockey* hatte SIMS schon mit *Slap Shot* den Standard für Eishockey-Spiele für die nächsten Jahre gesetzt. Der ärmliche Versuch von US Gold, die Puck-Simulationen aufzumischen, misslang ob der kruden Grafik und des Sprite-Geflackers völlig. Ein Titel, der am ehesten für die Strafbank taugt.

Sonic Spinball

■ Die meisten 8-Bit-Umsetzungen von Mega-Drive-Spielen waren eigentlich ganz gut, doch bei *Sonic Spinball* scheint irgendetwas schiefgelaufen zu sein. Entweder muss das Master System nicht stark genug oder das Entwicklerteam zu faul gewesen sein – anders lassen sich die wacklige Kamera und fragwürdige Ballphysik nicht erklären.

Ultimate Soccer

■ Die Konvertierung von *Sensible Soccer* für das Master System war alles andere als perfekt, sodass andere Hersteller in die Bresche sprangen. Mit *Ultimate Soccer* versuchte es Rare, und lieferte eine sehr gute Actionfußball-Slternative ab. Als spätes Release für die 8-Bit-Konsole ist das Spiel heute schwer zu bekommen.

DAS KRONJUWEL

Wenn ihr nach einem wirklich einzigartigen Master System-Spiel für eure Sammlung sucht, dann ist dieser Klassiker die richtige Wahl.

Warum ist es so selten?

■ Es nimmt nicht wunder, dass die Einwegverpackung des Spiels, das damals modische T-Shirt und die mittlerweile angestaubte Musikkassette inzwischen vielfach den Weg in die Mülltonnen genommen haben. Daher ist es schwierig, diese Packungsbeilagen noch irgendwo zu finden. Ein komplettes Set in gutem Zustand zu ergattern ist fast wie ein Sechser im Lotto. Mit Zusatzzahl!

Was macht das Spiel so besonders?

■ Die Premiere von Donald Duck auf den Heim-Konsolen wurde von Disney gemeinsam mit dem Videospiel-Giganten mit der vielleicht ersten Limited Edition eines Sega-Produkts in Europa gefeiert. Daraus entstand 1991 diese verlockende Box in geringer Auflage, die bis zum Rand mit Gimmicks vollgestopft war.

Warum ist es so teuer?

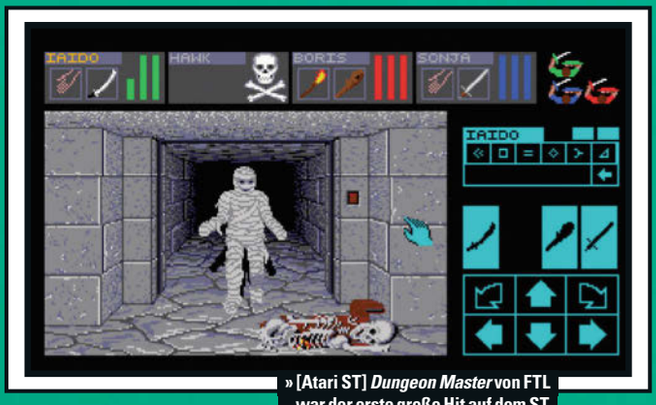
■ Im Gegensatz zu den heutigen Produkten in „limitierter Massenauflage" wurden von *Lucky Dime Caper* tatsächlich nur ganz geringe Stückzahlen hergestellt. Wenn man eines der begehrten Sammlerstücke sein Eigen nennen kann, darf man sich getrost als Master-System-Supersammler bezeichnen.

1985 1992

16-BIT & HAND-HELDS

1985 erschien der 16-Bit-Computer Atari ST, dicht gefolgt vom Amiga 1000, der aber unter seinem hohen Preis litt. Erst mit dem Amiga 500 (1987) gelang Commodore die Wende. Auch die Konsolen setzten auf 16 Bit, darunter SNES, Mega Drive und Neo Geo. Zudem wurde der Game Boy zum Handheld-Hit und schlug technisch bessere Konkurrenten.

» Die angewinkelten Funktionstasten fanden auch ihren Weg auf die XE-Baureihe.



» [Atari ST] *Dungeon Master* von FTL war der erste große Hit auf dem ST und für viele ein Kaufgrund.

» Das einseitige Diskettenlaufwerk wurde später durch ein doppelseitiges ersetzt.

» Für viele war der Amiga dem ST weit überlegen. Bei *Populous* und seinem Nachfolger konnte er aber gut mithalten. « GLENN CORPES

ATARI ST

30 JAHRE MIT 16/32 BIT

Wusstet ihr, dass „ST“ für „Sixteen/Thirty-two“ steht und die externe sowie interne Busbreite von Ataris Homecomputer bezeichnet? Anlässlich seines 30. Geburtstags wollen wir den beliebten, vielseitigen Heimcomputer ehren, der selbst heute noch eine aktive Community hat.

OK

» Die Modellnummer auf dem Atari ST gibt Auskunft über den verbauten Hauptspeicher.

TECHNIKVERGLEICH

	ATARI ST	ATARI STE	AMIGA 500
PROZESSOR	MOTOROLA 68000 @ 8 MHZ	MOTOROLA 68000 @ 8 MHZ BLITTER	MOTOROLA 68000 @ 7.16 MHZ BLITTER
FARB PALETTE	512 FARBEN	4096 FARBEN	4096 FARBEN
FARBEN	16 AUF BILDSCHIRM	16 AUF BILDSCHIRM	32 AUF BILDSCHIRM
AUFLÖSUNG	320X200 NIEDRIG, 640X200 MITTEL, 640X400 HOCH (FLACKERFRE MONO, AUSSER AM GA)		
SPEZIELLE HARDWARE	KEINE	SCROLLING	SCROLLING, HAM, COPPER
SOUND	YAMAHA YM2149 3 KANAL MONO	YM2149 DMA 2 KANAL PCM STEREO	PAULA 4 KANAL STEREO
SPEICHER	512K STANDARD, BIS ZU 4MB AUFRÜSTBAR	512K STANDARD, BIS ZU 14MB AUFRÜSTBAR	512K STANDARD, BIS ZU 2MB AUFRÜSTBAR
ANSCHLÜSSE	RGB/MONITOR, RF, RS232, MIDI IN/ OUT PARALLEL DRUCKER, DISKETTEN LAUFWERK, MODUL, 2 X JOYSTICK / MOUSE, DMA	WIE ST PLUS: 2 X ANALOG JOYSTICK PORTS, STECKMODULE FÜR RAM	RGB/MONITOR, STEREO, RS232, RCA, PARALLEL DRUCKER, DISKETTEN LAUFWERK, 2 X JOYSTICK/ MOUSE, ERWEITER UNGSBUS

Das Spielegerät

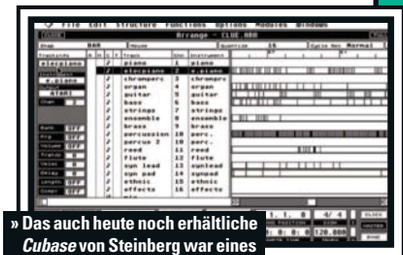
Mit welchem Thema sollten wir einen Artikel über den Atari ST beginnen, wenn nicht mit Spielen? Schließlich werden sich die meisten damaligen Besitzer des Heimcomputers doch vor allem an dessen Spielefähigkeiten erinnern. Ursprünglich war der ST gar nicht als Spielegerät geplant. Firmenchef Jack Tramiel wollte einen Computer für seriöse Zwecke wie Desktop-Publishing und Textbearbeitung.

Die Hardware zielte auf dieselbe Zielgruppe wie der erfolgreiche Apple Macintosh ab, nicht umsonst wurde das Gerät von der Presse damals auch „Jackintosh" getauft. Doch die Erfahrung zeigte bereits in den 80ern, dass ein Computer nicht immer dafür genutzt wird, wofür er eigentlich vorgesehen war – fragt nur mal Sir Clive Sinclair. Aufgrund der guten Ausstattung des ST, die selbst damalige PCs und Macs übertraf, bestand nämlich kein Zweifel daran, dass er auch mit Spielen wunderbar klarkommen würde.

In der Anfangszeit kamen diese vor allem aus eigenem Haus. Tramiel formte die Atari Corporation aus den Resten des ehemaligen Videospiel-Giganten und konnte so eine riesige Spielebibliothek nutzen, um fachgerechte Ports von Titeln wie *Star Raiders*, *Missile Command*, *Asteroids*, *Millipede* und *Battlezone* herstellen zu lassen. Der Durchbruch als Spielemaschine gelang dem ST jedoch erst im Jahr 1986 mit dem Release von *Dungeon Master* von Faster Than Light. Schnell wurde der Atari von jedem wichtigen Publisher für Heimcomputer unterstützt, bei vielen Herstellern galt er außerdem als führende Entwicklungsplattform. Das sollte sich auch vorerst nicht ändern – erst Ende der 80er wurde er diesbezüglich vom Commodore Amiga abgelöst – pikanterweise also vom neuesten Heimcomputer jener Firma, die der 2012 verstorbene Tramiel selbst gegründet hatte.

Glenn Corpes war damals bei Bullfrog für die ST-Entwicklung zuständig und hat die alte Zeit noch genau im Kopf: „Mein erstes Spiel bei Bullfrog war der Port von *Druid 2: Enlightenment*. Es erschien exklusiv für Amiga, ebenso wie mein zweites Spiel *Fusion*. Allerdings brachten beide Titel nicht genug Geld ein, und da ich – damals noch als Zeichner – nicht genug zu tun hatte, nutzte ich die Zeit, um meine Programmierfähigkeiten auf dem Atari ST etwas zu verbessern. Ich begann mit einem Port von *Fusion*, ließ mich aber immer wieder von einer isometrischen, von *Spindizzy* inspirierten Engine ablenken. Diese Engine wurde später zu *Populous*, das außer auf dem Atari auch auf dem Amiga lief.

Was dachte Glenn über den ST als Spielegerät, insbesondere im Vergleich zum grafisch stärkeren Amiga? „Es hing alles vom Spiel ab. Für viele Spiele war der Amiga dem ST weit überlegen. Bei *Populous* und seinem Nachfolger mit ihren vielen kleinen und



» Das auch heute noch erhältliche *Cubase* von Steinberg war eines der besten Musikprogramme.

» Dank integrierter MIDI-Ports war der ST erste Wahl für Musiker.

» Auf dem ST gab es auch erste Pakete für Heimdigitalisierung. Jack Tramiel probierte sie selbst aus.

» Die UK-Elektronikband 808 State, hier ihr Studio, produzierte ihre Mus k auf dem ST.

» Die eingebauten MIDI-Ports waren für kreative Leute ein klassischer Gamechanger. Für Musiker war der ST ein verlässliches Werkzeug, das auch in Live-Setups seinen Dienst verrichtete. « MALTE PFAFF -BRILL

auf 16 Pixel begrenzten Blöcken konnte der Atari jedoch gut mithalten. In 3D-Spielen wie *Powermonger* lief die ST-Version aufgrund der flotteren CPU und der besseren Bildspeicherverarbeitung sogar schneller."

Glenn fährt fort: „Ich arbeitete nur für wenige Jahre mit dem ST. In dieser Zeit programmierte ich *Fusion*, *Populous* und *Powermonger*. Abseits davon blieb nicht viel Zeit übrig. Dennoch beschäftigte ich mich für eine Weile mit einer isometrischen Engine, die kleinere Kacheln und mehr Vielfalt bei der Steigung von Hängen erlaubt hätte. Vorgesehen war die neue Version für *Populous 2*. Da das aber zuerst für den Amiga kam und teilweise auf MOVEP-Tricksereien basierte, brachen wir die Arbeiten an der ST-Engine irgendwann ab. Außerdem experimentierte ich mit einer Iso-Engine mit partiellen Bildschirm-Updates, die das Gegenteil vom erzwungenen Bildaufbau in *Populous* war. Ironischerweise kamen Teile davon in *Syndicate* zum Einsatz, das es nie auf den ST schaffte.

Abschließend fragen wir Glenn noch, woran er sich beim ST vor allem erinnert: „Es war eine sehr simple und einfache Plattform, ganz ohne Blitter-Schaltkreise, die Programmiersprache Copper oder Hardware-Sprites. Programmierer mussten sich nicht lange umgewöhnen wie beim Amiga, sondern konnten loslegen. Auf dem Amiga ging es mehr darum, Copper-Listen einzusetzen und viele große Sprites zu bewegen, während ST-Demos mehr Richtung 3D gingen. Beide Geräte sprachen eine andere Art von Kreativität an."

Die Musikmaschine

Seine größten Erfolge feierte der Atari ST in der Musikszene. Zu verdanken war das dem genialen Schachzug, fest verbaute MIDI-Anschlüsse zu integrieren.

Nicht zuletzt trug aber auch der niedrige Preis des Geräts seinen Teil bei. Künstler wie Fatboy Slim, Jean Michel Jarre, 808 State, Utah Saints und selbst Madonna peppten ihre Musik mit Hilfe eines ST auf – mehr Auftritte bei Top of the Pops als der Atari ST konnte Ende der 80er und Anfang der 90er wohl niemand verbuchen, egal ob Künstler oder Maschine. Sogar beim Album Syro von Aphex Twin, dem Grammy-Gewinner 2015 in der Kategorie Dance/Electronic, kam noch ein ST zum Einsatz – nicht schlecht für eine 30 Jahre alte Kiste!

Wir sprachen mit Malte Pfaff-Brill, einem Musiker mit ST-Erfahrung. Er berichtet uns, wie ihm der Computer zum Einstieg ins Musikbusiness verhalf. „Ein paar Freunde von mir besaßen ein Tonstudio in Norddeutschland, in dem hauptsächlich Indie-Künstler ihre Aufnahmen machten. Meistens wurden MIDI-Geräte eingesetzt. Im Prinzip sammelten wir alles an Equipment, was wir hatten, kauften ein teures ▶

» Die Maus war ein Staubfänger; immerhin ließ sich das Gerät leicht reinigen.

PUBLISHER, DIE DEN ST UNTERSTÜTZTEN

Mit Spielen dieser Hersteller macht ihr nichts falsch.

LORICIEL

■ Der große Erfolg des ST in Frankreich sorgte für einen weitreichenden Support französischer Publisher und viele ST-exklusive Spiele. Loriciel sorgte mit neuen, beeindruckenden Spielen wie *Bob Winner*, *Thunder Burner* und *Jim Power* stets für Nachschub.

THALION

■ Auch in Deutschland konnte der ST Erfolge feiern. Aus der deutschen Produktion von Thalion stammten einige der technisch besten Spiele für den ST, darunter zum Beispiel *No Second Prize*, *Wings of Death* und *Trex Warrior: 22nd Century Gladiator*.

BITMAP BROTHERS

■ Auch wenn sie mehr Entwickler denn Publisher waren, müssen wir die brillanten Brüder an dieser Stelle einfach aufführen. Der Atari ST war ihre Lead-Plattform, Spiele wie *Xenon*, *Speedball* und *Cadaver* standen den Amiga-Versionen daher in nichts nach.

LOGOTRON

■ Der kurze Ausflug dieser Firma ins Spielebusiness – bis heute ist sie vor allem bekannt für Lernsoftware – brachte tolle Software hervor. *StarRay* etwa bewies, dass auch der ST Parallax Scrolling beherrschte, und *Archipelagos* machte den Weg für Polygone frei.

INFOGRAMES

■ Und noch ein französisches Unternehmen: Witzigerweise ist Infogrames der heutige Besitzer der Atari-Marke. Damals waren sie reiner Publisher und brachten über 70 Spiele inklusive *North & South*, *Mystical* und *Captain Blood* für den ST heraus.

» Ein Designfehler: Die Anschlüsse für Joystick und Maus befanden sich unterhalb des ST.

10 ST-SPIELE, DIE NIE FÜR AMIGA KAMEN

SUPER SPRINT

- ENTWICKLER: Electric Dreams
- JAHR: 1986

Der Atari-Automat *Super Sprint* kam in Spielhallen enorm gut an, und auch die Portierung von Electric Dreams für den Heimcomputer fand schnell ihre Fans. Es handelte sich um eine liebevolle Umsetzung der Vorlage. Auf acht Kursen erlebt ihr mit eurem Rennwagen spannende Duelle aus der Vogelperspektive. Da die Strecken ohne Scrolling auf einem Bildschirm dargestellt wurden, hattet ihr stets den vollen Überblick über das Geschehen. Bis zu drei Personen konnten auf dem ST gegeneinander antreten, wobei dann ein bemitleidenswerter Spieler auf die Tastatur ausweichen musste. Häufig wird das Spiel als der beste Multiplayer-Titel für den ST genannt – wer es selbst einmal ausprobieren durfte, wird dem kaum widersprechen.

ROAD RUNNER

- ENTWICKLER: US Gold
- JAHR: 1987

Viele der frühen Konvertierungen von US Gold erschienen nicht für den Amiga. Dazu zählen etwa *Gauntlet*, *Metro-Cross* und *Solomon's Key* , aber auch der Port des Arcadeautomaten *Road Runner* von Atari. Wer die Cartoon-Vorlage kennt, wird über das Spielprinzip kaum überrascht sein: Als wieselflinker Road Runner seid ihr auf der Flucht vor dem hinterlistigen, nicht aber sehr cleveren Wile E. Coyote. Das Flair und der Humor des Zeichentricks wird gut eingefangen: Verfolgt euch euer Widersacher anfangs ausschließlich zu Fuß, setzt er später fiese Tricks wie Sprungfedern ein, um eurem Tempo standzuhalten. Doch der Kojote ist nicht die einzige Gefahr, zusätzlich müsst ihr auch Hindernissen wie Steinkugeln ausweichen, über Abgründe springen und regelmäßig Nahrung zu euch nehmen.

WHERE TIME STOOD STILL

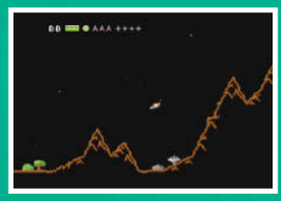
- ENTWICKLER: Denton Designs
- JAHR: 1988

Das isometrische Action-Adventure von Denton Design ist den meisten vermutlich vor allem in seiner 128k-Spectrum-Version bekannt. Doch auch die ST-Fassung ist durch und durch gelungen. Interessanterweise entschieden sich die Entwickler dafür, die Monochrom-Optik trotz Upgrade auf das 16-Bit-System beizubehalten, um auf diese Weise an einen typischen Schwarz-Weiß-Film zu erinnern. *Where Time Stood Still* schickt euch auf eine Erkundungsreise ins Himalaya-Gebirge. Nach einem Flugzeugabsturz entdeckt ihr, dass in dem unerforschten Gebiet prähistorische Saurier und Steinzeit-Stämme überlebt haben. Ihr steuert eine Gruppe aus vier Mitgliedern (den Piloten des Flugzeugs und seine Fluggäste), von denen jedes über eigene Fähigkeiten verfügt.

ENDURO RACER

- ENTWICKLER: SEGA
- JAHR: 1987

Die Umsetzung des exzellenten Sega-Automaten ist neben *Knightmare* der einzige Titel, den Activision nicht gleichzeitig auch für den Amiga portierte. Mit seinen großen Sprites, der konstant hohen Bildrate und der außergewöhnlich guten Musik von David Whittaker gibt es kaum etwas an dieser Portierung auszusetzen. Spielziel ist es, auf einer Enduro so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen. Auf der Strecke sind diverse Sprungschanzen und Hindernisse verteilt, zudem müsst ihr euch die Piste mit zahlreichen anderen Motorrädern und Autos teilen. Je mehr ihr von ihnen überholen könnt, desto höher fällt eure Punktzahl aus. Diese Punkte erlauben euch auch die Aufrüstung eures Gefährts. Für optische Abwechslung sorgten diverse Umgebungen wie die Wüste oder ein Sandkurs am Meer.



OIDS

- ENTWICKLER: FTL
- JAHR: 1987

Oids ist nicht nur einer der bekanntesten ST-Titel, sondern auch eines der besten Spiele für das System (siehe auch das Retro-Revival von Michael Hengst in dieser Ausgabe). Es erinnert sehr an den Atari-Automaten *Gravitar*, in Sachen Erfolg konnte es diese Vorlage und verwandte Spiele wie *Thrust* locker ausstechen. Außerdem entlieh sich *Oids* Elemente aus *Choplifter*. Eure Aufgabe besteht darin, auf diversen Planeten Androiden-Sklaven namens Oids zu retten. Hierfür müsst ihr euer Raumschiff über den Bildschirm steuern und feindliche Anlagen zerstören, woraufhin die Oids das Gebäude verlassen und aufgesammelt werden können. Die Steuerung des Schiffs gestaltet sich jedoch sehr schwierig, da ihr sehr sensibel mit dem Schub umgehen müsst und nur durch umdrehen und erneuten Schub bremsen könnt. Jeder Kontakt mit der Umgebung endet tödlich …

» Über zu wenige Anschlüsse konnte sich niemand beschweren.

▶ Yamaha-02R-Mischpult, ein Paar ADAT-Geräte und ein gutes Mikrofon, ein Neumann U87. Dann begannen wir, unseren eigenen Kram aufzunehmen. Später kamen auch andere Künstler zu uns, als sich herausstellte, dass die zwei anderen begabt im Abmischen waren. Ich war mehr der Songschreiber und Tester, half jedoch auch bei der Produktion anderer Künstler."

Wir haken nach, was ausgerechnet den Atari ST so ideal für die Produktion von Musik machte. „Das Timing [einzelner Tonspuren] war einfach verdammt gut! Der ST war soviel besser als die damals verfügbaren Alternativen. Die im ST verbauten MIDI-Ports ermöglichten Software, mit der man mit Leichtigkeit sein ganzes Equipment steuern konnte. Mein Favorit für den ST war *Cubase*. Der Atari nahm es diesbezüglich selbst mit viel teureren Lösungen auf. Man musste nicht mal zusätzliche Hardware kaufen, sondern nur seine Geräte nur einstecken."

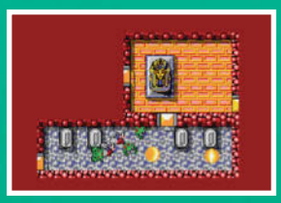
Eine der Bands, der Malte bei der Produktion ihrer Musik half, war JAW, die mit ihren Liedern wie *Survive* vor allem in Deutschland und Europa Bekanntheit erlangten. Wir fragten Malte, inwiefern der ST die Musikindustrie veränderte: „Die eingebauten MIDI-Ports waren für einige kreative Leute ein klassischer Gamechanger. Für Musiker war der ST ein verlässliches Werkzeug, das auch in Live-Setups seinen Dienst verrichtete. Wie Atari versprach lieferte er wirklich viel Leistung, ohne zu viel zu kosten." Doch was bleibt Malte am ehesten in Erinnerung, wenn er an den Atari ST denkt? „Es war der Computer, der mich dazu brachte, Musik zu machen. Darüber hinaus legte er auch den Grundstein für meine heutige Arbeit. Wer weiß, was ich heute machen würde, hätte ich keinen ST besessen! Aus historischer Sicht war der ST ein tolles Gerät, da er auch in anderen Bereichen die teurere Konkurrenz ausstach. Er war ein idealer Hybrid aus Unterhaltungssystem und Profiwerkzeug." Falls ihr in Maltes aktuelle Arbeiten reinhören wollt, sucht auf Sound Cloud nach „Pfaff-Brill".

Die Wiederauferstehung

Nach dem Videospielecrash, der 1983 seinen Anfang nahm, war der ehemals führende Videospiel-Konzern Atari pleite. Commodore-Gründer Jack Tramiel half der Marke 1985 mit einem glorreichen Comeback und dem Atari ST wieder auf die Beine. Oder, besser gesagt, er kaufte die Reste des Konzern auf und schlachtete sie aus.

Die ersten Verkaufszahlen für den ST fielen positiv, aber nicht berauschend aus, doch die Presse lobte das

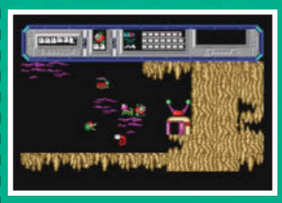
Weil der ST dem Amiga in der Anfangszeit bei den Verkaufszahlen überlegen war, wurde er früh von vielen Entwicklern unterstützt. Gleichzeitig wurden viele Spiele in dieser Zeit für den ST, nicht aber für den Amiga veröffentlicht. Hier sind zehn der besten Exklusivtitel.



RANARAMA

- ENTWICKLER: Graftgold
- JAHR: 1987

Auch der Publisher Hewson Consultants zählte zu den ersten Unterstützern des ST und versorgte ihn mit vielen Spielen, die nicht auf den Amiga portiert wurden. Der wohl berühmteste dieser Titel ist *Ranarama*, ein grandioser *Gauntlet*-Klon von Steve Turner. Ihr schlüpft in die Rolle von Mervyn, einem Menschen, der durch einen Zauberspruch zu einem Frosch verwandelt wurde. Um wieder zu eurer ursprünglichen Gestalt zurückzugelangen und den Tod eures Meisters zu rächen, müsst ihr euch durch zahlreiche Dungeons kämpfen. Eine prominente Rolle in *Ranarama* spielt das Magiesystem, das sich in vier Typen – offensiv, defensiv, effektiv und Kraft – mit jeweils acht Sprüchen aufteilt. Nur wer diese geschickt einsetzt, hat gegen die feindlichen Zauberer und Monster eine Chance.



STAR QUAKE

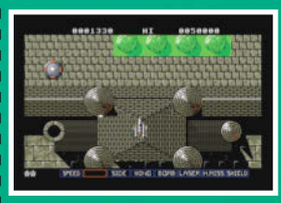
- ENTWICKLER: Bubble Bus
- JAHR: 1988

Stephen Crows brillantes Spiel *Star Quake* wurde ursprünglich bereits 1985 für diverse 8-Bit-Computer veröffentlicht. Drei Jahre später erschien nachträglich auch ein ST-Port, der alles in allem als die beste Version gilt – und nie für Amiga kam. In diesem plattformbasierten Arcadespiel steuert ihr euren BLOB (steht für Bio-Logically Operated Being). Dabei handelt es sich um einen Roboter, der den Planet vor der Explosion bewahren muss. Dafür sucht und sammelt ihr Items, die ihr anschließend zum Planetenkern bringt. 512 Einzelbildschirme erwarten euch in *Star Quake* – um schneller von A nach B zu gelangen, gibt es allerdings auch Teleports, zudem könnt ihr euch auch mit Hilfe von fahrbaren Plattformen fortbewegen. Eure Feinde sind meist fantasievolle Kreaturen, die ihr mit Schusswaffen bekämpft.

CHAMPIONSHIP WRESTLING

- ENTWICKLER: Epyx
- JAHR: 1986

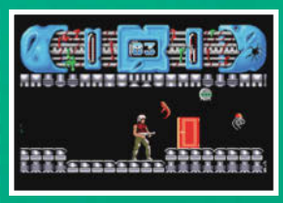
Die Sportspiele von Epyx galten Mitte bis Ende der 80er fast schon als Synonym für Qualität. Einen Namen machten sich hier vor allem Titel wie *Pitstop* und *Championship Karate* (so hieß in den USA das spätere *International Karate*). Weniger bekannt, jedoch ähnlich gut war *Championship Wrestling*, das euch in klassischer Iso-Perspektive in den Ring steigen ließ. Es war stark Arcade-orientiert und ließ euch gegen acht Kämpfer antreten. Komplex wurde es bei den Moves, von denen es ganze 25 gab. Ob Body Slams, Flying Drop Kicks oder ein Leg Drop – Freunde des Wrestlingsports wurden definitiv glücklich gestellt. Per Hot-Seat-Funktion können auch zwei Spieler aufeinander eindreschen, zudem ließen sich Turniere mit bis zu acht Personen austragen.



SLAP FIGHT

- ENTWICKLER: Abersoft
- JAHR: 1988

Das auch als *Alcon* bekannte *Slap Fight* ist eine Konvertierung des gleichnamigen Arcade-Automaten von Toaplan/Taito aus dem Jahr 1986. Das Spiel von Ocean (veröffentlicht unter dem Imagine-Label) gehört zum Pflichtprogramm eines jeden Shoot-em-up-Fans, da es für zahlreiche ähnliche Spiele als Richtmaß galt. In dem Vorwärts-Scroller wehrt ihr mit eurem Raumschiff namens Slap Fighter eine Alien-Invasion im Jahr 2059 ab. Ungewöhnlich fällt das Itemsystem aus: Ihr sammelt lediglich Sterne ein und tauscht diese gegen Power-ups ein. Für einen Stern werdet ihr beispielsweise schneller, gegen sechs erhaltet ihr schon einen Laserschuss, und bei acht gibt es einen verbesserten Energieschild. *Slap Fight* besteht aus einem einzigen langen Level, in dem euch zwischendurch Bossgegner erwarten.



TRANTOR: THE LAST STORM TROOPER

- ENTWICKLER: Probe
- JAHR: 1987

Auch wenn *Trantor* häufig als Umsetzung eines Automaten bezeichnet wird, war es in Wahrheit eine Neuentwicklung von Nick Bruty und David Perry für Probe Software. Spielerisch war *Trantor: The Last Stormtrooper* eine Mischung aus Action und Erkundung. Als gestrandeter Pilot müsst ihr in typischer Seitwärts-Scroller-Manier auf einem unbekannten Planeten Ersatzteile suchen. Natürlich stellen sich euch Dutzende Gegner in Form von Androiden und Aliens in den Weg. Hinzu kommen einige Plattformabschnitte, die eure Hüpfkünste auf die Probe stellen. Bekannt ist *Trantor* vor allem für seine großen Sprites und den extrem hohen Schwierigkeitsgrad – selbst euer Flammenwerfer hilft euch da nur bedingt. Übrigens „könnte es sein", dass eine gewisse Comic-Figur eines gewissen Rolf Boyke von diesem Spiel inspiriert wurde…

Gerät. Richtig Fahrt nahm der ST erst in Europa, insbesondere in England und Frankreich, auf – dort wurde der Computer vorrangig als Spielegerät vermarktet. Verantwortlich für diese Entscheidung war der europäische Produktmanager Darryl Still. Als Gründe für den Erfolg in Europa sieht Darryll unter anderem die unterschiedlichen Regionen, die jeweils eigene Verkaufsstrategien ermöglichten: „Wir waren flexibel genug, die Vermarktung in UK anders als in Deutschland anzugehen. In den USA hingegen mussten sie eine einheitliche Strategie für das ganze, große Land fahren, was problematisch war."

Darryl war auch der Drahtzieher hinter dem legendären *ST Power Pack*, das die Verkäufe weiter ankurbelte. Dieses umfasste 20 der populärsten Spiele, die im Bundle mit der Hardware ausgeliefert wurden und dadurch ein fantastisches Preis-Leistungs-Verhältnis boten. „Das Power Pack war sehr beliebt bei den Publishern", so Darryl. „Sie hatten es alle darauf abgesehen, Teil des Bundles zu sein." Allerdings hatte diese clevere Idee auch ihre Schattenseite: Nach einer Weile wurde klar, dass viele Käufer mit den 20 mitgelieferten Spielen bestens versorgt waren und kaum neue Titel kauften. Auch daran erinnert sich Darryl noch: „Der Handel bemerkte abnehmende Verkaufszahlen für einzelne Spiele und schob es dem Power Pack in die Schuhe. Die Publisher konzentrierten sich daraufhin mehr auf den Amiga."

Einer der Erfolgsgründe für den ST leitete also gleichzeitig seinen Untergang ein. Wie Darryl ergänzt, war es vor allem der daraus resultierende nachlassende Support durch die Publisher, der zur Ablösung des ST durch den Amiga als beliebtester 16-Bit-Computer führte. „Als Spiele für den ST noch besser als für den Amiga liefen, waren die Publisher glücklich. Sie mussten den Code nur portieren und nicht mal die speziellen Grafikfunktionen des Amigas verwenden. Als er dann zur Hauptplattform wurde, bekam der ST nur noch lieblose Ports spendiert *[die in der Regel schlechter aussahen als auf Amiga – Anm. d. Red.]* Es war ein sich selbst verstärkender Kreislauf. Natürlich half auch der ausbleibende Erfolg in den USA nicht weiter. Da das aber die Heimat Ataris war, konzentrierte man sich vor allem auf diesen Markt."

Abschließend verrät uns Darryl, was für ihn persönlich das Erbe des ST ausmacht: „Ich denke, dass der ST auf seine eigene Weise verantwortlich für die Qualität von PCs und Macs war, wie wir sie heute kennen. Einige der Innovationen, die heute zum Standard in Computern und Laptops zählen, haben im Atari ST ihren Ursprung."

» Immer noch gibt es in Europa viele Demo-Parties, auf denen sich ST-Fans treffen.

Danke an: Darryl Still, Carsten Koeckritz, Malte Pfaff-Brill, Glenn Corpes, William Isbister, Steve Mitchell und Nick Harlow.

AMIGA 500 Sammler-Check

Der Commodore Amiga 500 ist einer der beliebtesten 16-Bit-Homecomputer und bietet euch Tausende von Spielen aus allen Genres. **Retro Gamer** nennt euch die kultigsten Spiele und das beste Zubehör, um eure Sammlung aufzustocken oder mit einer neuen zu beginnen.

AMIGA

» **Hersteller:** Commodore » **Modelle:** Amiga 500, Amiga 500+ » **Erschienen:** 1987 » **Herkunftsland:** USA

500

AMIGA 500 Sammler-Check

» Eine frühe deutsche Amiga-Packung: „Jetzt mit Erste-Schritte-Disk“.

» Mit der Amiga-Maus konnte man sehr gut spielen.

» Team 17 produzierte viele Klone, hier ein von *Street Fighter 2* inspirierter.

WIESO SAMMELBAR

Einen Nachfolger für den extrem erfolgreichen Commodore 64 zu finden, war keine leichte Aufgabe. Dennoch würde wohl kaum jemand bestreiten, dass der Amiga eine großartige Fortsetzung war. Das große Erbe wurde von dem 1987 erschienenen Gerät würdig fortgesetzt und brachte einige der besten 16-Bit-Spiele der Ära hervor. Für Sammler ist der Amiga damit heute ideal! Zu seiner Zeit wurde der A500 zwar gerne „für die Hausaufgaben“ von den Eltern erbettelt, doch war jedem Jugendlichen klar, was er wollte: Einen Power-Rechner mit gewaltiger Grafikleistung und schnellen, wunderschönen Spielen.

Der spezialisierte Chipsatz des Amiga 500 war der Grund für seine immense Rechenpower: Spezialisierte Chips kümmerten sich um Aufgaben wie Audio- und Grafikberechnung und hielten der CPU den Rücken für andere Aufgaben frei. Außerdem konnte der Amiga Sound-Samples abspielen, was ihn zu einem großartigen Gerät für die Demoprogrammierung und für Hobbymusiker machte. Wie viele Geräte dieser Zeit war die Maschine von Commodore aber nicht explizit auf Spiele ausgelegt.

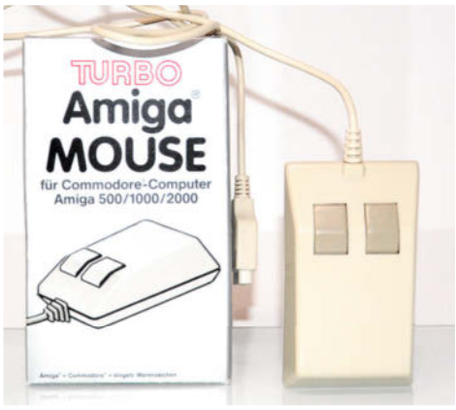
Der Vorgänger des Amiga 500, der Amiga 1000 aus dem Jahre 1985, zielte voll auf Büroanwendungen ab und sollte als Gegenspieler des Apple Macintosh auftreten, obwohl er auch Spiele laufen lassen konnte. Durch die Beliebtheit des Atari ST waren die meisten Spiele allerdings direkte ST-Umsetzungen und nutzten die Rechenleistung des A1000 nicht voll aus. Schlimmer noch: Commodore versemmelte die Vermarktung des Computers und musste quasi zwangsweise über eine günstigere Variante – eben den Amiga 500 – nachdenken. Letztendlich wurde genau das die Rettung der Marke Amiga.

Durch die Dominanz der IBM-kompatiblen PCs und der Apple Macs in Nordamerika war der Amiga 500 in den Vereinigten Staaten kein dominanter Heimcomputer. In Europa allerdings feierte der Amiga 500 die größten Erfolge, was auch der Tatsache zu verdanken ist, dass viele Nutzer ihre alten 8 Bit-Systeme wie Commodore 64 oder Atari 800XL upgraden wollten.

Der Amiga 500 wehrte erfolgreich die Angriffe seines Rivalen Atari STE ab und konnte Anfang der Neunziger einige große Exklusivtitel wie *The Chaos Engine* für sich verbuchen. Diese waren so erfolgreich, dass sie später sogar für die neuen Heimkonsolen aus Japan umgesetzt wurden – und sich bei Sammlern heute immer noch großer Beliebtheit erfreuen.

Obwohl der Amiga 500 klarer für den Massenmarkt positioniert war als der Amiga 1000, war Commodore zögerlich mit der Vermarktung als Spieleplattform. Doch 1989 fiel der Preis unter 1.000 DM. Außerdem erschien das *Batman*-Bundle, das vielleicht erfolgreichste Paket aus Computer oder Konsole mit einem Spiel. Immer öfter legte Commodore nun Spiele in die Amiga-Schachtel, sodass das Gerät sich nach und nach als Spielplattform etablierte.

Der Amiga 500 war auch verantwortlich für den Aufstieg einiger bekannter Studios wie Bullfrog, Team 17, Sensible Software, DMA Design, Factor 5, den Bitmap Brothers oder Psygnosis. Titel wie *Speedball 2, Populous, Sensible Soccer, Cannon Fodder, Turrican, Lemmings* und *Worms* wurden zuerst



» **Die Amiga Mouse von Turbo quälte uns mit kantigem Design und schwammigen Tasten.**

» **Mehrere deutsche Magazine widmeten sich dem Gerät, etwa die Amiga Joker oder die Amiga Games.**

» **Manche Spiele waren über viele Disketten verteilt – achtet also beim Gebrauchtkauf unbedingt auf etwaig fehlende Disks!**

WUSSTET IHR ES?

■ Wenn ihr es mit eurer Amiga-500-Sammlung ernst meint, raten wir euch zu den Titeln von Team 17. Dieser Entwickler war auf der Commodore-Maschine extrem produktiv und veröffentlichte eine Menge toller Titel wie *Super Frog*, *Alien Breed* oder das erfolgreiche *Worms*, die oft in unverwechselbaren Packungen in den Handel kamen. Ohne die AGA-Varianten gibt es knapp 20 Spiele, was eine Komplettsammlung möglich macht. Wenn ihr eine übersichtlichere Komplettsammlung sucht, dann legen wir euch die Spiele der Bitmap Brothers ans Herz, die qualitativ hochwertig und dabei nicht zu teuer sind.

auf dem Amiga berühmt, bevor sie andere Systeme eroberten. Die unglaubliche Bandbreite an Titeln, von denen viele besser sind als ihre Atari-ST- oder PC-Konvertierungen, machen den Amiga und seine Spiele heute zu begehrten Sammlerobjekten. Wie auch beim Commodore 64 oder Spectrum entstand auf dem Amiga eine lebendige Szene von Hobbyprogrammierern und daraus eine Community von Demo-Codern.

Leider kamen mit der Beliebtheit des Systems auch zunehmend Raubkopien unters Volk. Das Cracken von Spielen war an der Tagesordnung, leere Disketten verkauften sich wie geschnitten Brot und auf den Schulhöfen der Republik wurden fröhlich die neuesten Spielehits getauscht. Die Raubkopien nahmen derart überhand, dass die Verkaufszahlen der Originale in den Keller rauschten. Anfang der 90er folgte der Absturz des Amiga als Spieleplattform, weil die Publisher auf andere, weniger Raubkopie-gequälte Systeme ausweichen mussten. Auch die technische Aufholjagd der PCs zu dieser Zeit spielte eine Rolle.

Im Jahre 1992 wurden dann der Amiga 600 und 1200 auf den Markt gebracht, die jedoch beide den Erfolg des Amiga 500 nicht wiederholen konnten, sodass die Marke Amiga als Spieleplattform an Boden verlor. Die lausige Performance des „dedizierten Entertainment-Systems“ Amiga CD32 machte alles noch schlimmer. 1994 musste Commodore Insolvenz anmelden. Doch was für ein Erbe sie der Spielewelt hinterließ!

Während ihrer gesamten Lebensdauer wurden auf den Amiga-Systemen etwa 12.000 Spiele veröffentlicht, was eine komplette Sammlung quasi unmöglich macht. Trotzdem ist der Marktpreis eines Amiga-Titels mit Schachtel oft niedriger als für vergleichbare Systeme; manche kosten auf Ebay nur ein paar Euro. Natürlich gibt es berühmt-berüchtigte Ausnahmen: *The Great Giana Sisters* etwa, mutmaßlich auf Druck von Nintendo aus dem Handel genommen, die es als dreiste Kopie von *Super Mario Bros.* sah. Auch *Moonstone* von Mindscape hat Seltenheitswert, da es wegen seines hohen Gewaltgrades 1992 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert wurde. Dadurch erzielt es regelmäßig hohe Preise, wenn es irgendwo vollständig zum Verkauf steht.

Ein wenig häufiger, aber immer noch selten sind einige der Psygnosis-Titel in ihren riesigen Schachteln voller Gimmicks, zum Beispiel die drei Teile der *Shadow of the Beast*-Reihe. Ebenfalls Sammlerwert haben die Spiele von Cinemaware, die nicht nur ein großartiges Coverdesign aufweisen, sondern auch für sich selbst genommen wunderbare Spiele sind, wenngleich bei einigen die Präsentation vor dem Spielspaß kam. Doch Klassiker wie *It Came from the Desert* und *Defender of the Crown* lassen wohl keinen Retrofan kalt. Auch das Puzzlespiel *Gem'X* und die vollständige Version von *Beneath a Steel Sky* kosten heute eine Kleinigkeit.

Das Vorhaben, alle guten Spiele des Amiga 500 zu sammeln, darf nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Ein funktionierendes System und ein paar der wichtigsten Titel könnt ihr als Ausgangsbasis für einen überschaubaren Betrag erwerben. Natürlich müsst ihr die Lebensdauer der Disketten berücksichtigen, aber wenn ihr es mit einer wirklich großen Sammlung von Klassikern aus allen möglichen Genres ernst meint, ist der Amiga 500 dafür die perfekte Wahl.

AMIGA 500 Sammler-Check

STEUERKNÜPPEL

Quickjoy Jet Fighter

■ Wolltet ihr euch immer schon wie Tom Cruise in *Top Gun* fühlen? Dann ist dieser Steuerknüppel etwas für euch. Er ist nach seinem Gegenstück in einem richtigen Militärkampfjet gestaltet.

Konix Speedking

■ Der Speedking ist zwar einer der normaleren Sticks der 16-Bit-Ära, fällt aber dennoch durch sein ungewöhnliches Äußeres auf und hat heute noch viele Fans. Er liegt gut in der Hand; die Knöpfe befinden sich auf der Unterseite.

Hori Fighting Stick

■ Obwohl der Hori Fighting Stick wie eine moderne Innovation aussieht, wurde er tatsächlich schon während der 16-Bit-Ära hergestellt. Ein solider Controller für eure Abenteuer auf dem Amiga.

Cheetah Annihilator

■ Der Annihilator wird heute noch ab und an gesichtet, da er sich zu seiner Zeit sehr gut verkauft hat. Obwohl seine Wertigkeit mit vielen Konkurrenten nicht mithalten kann, hält er dennoch einiges Gerüttel aus.

Terminator Head

■ Dieser Joystick ist der Beweis, dass manche Filmlizenz-Besitzer vor nichts zurückschreckten. Er sieht vielleicht beeindruckend aus, liegt aber sehr schlecht in der Hand und taugt nicht für den Praxiseinsatz.

DIE BESTEN JOYSTICKS

Der Amiga verdankt seine Popularität zwar seinen Grafikfähigkeiten und der immensen Auswahl an Spielen, aber wir dürfen nicht vergessen, dass er eigentlich als Business-Computer entstand. Ein Steuerknüppel war in den frühen Modellen nicht enthalten, zumal sich Actionspiele wie *Goldrunner* oder RPGs wie *Fairy Tale Adventure* problemlos mit der Maus steuern ließen. Doch natürlich warfen sich die Zubehör-Hersteller in die Bresche und brachten viele funktionale, teils aber auch sonderbare Joysticks heraus.

Vielleicht versuchten einige der Amiga-Joysticks sogar zu sehr, aus der Masse hervorzustechen. Um die Spieler optisch anzusprechen, waren sie nach bekannten Charakteren aus Comics oder Filmen modelliert, etwa nach *Batman* oder dem Terminator. Die Faszination, mit dem Fledermausmann in der Hand herumzuspielen, hielt sich allerdings in Grenzen, sodass der euphorische Käufer bald lediglich ein weiteres klobiges Stück Hardware zu Hause herumstehen hatte.

Natürlich ist ein ordentlicher Controller ein wichtiger Bestandteil der Sammlung eines Amiga-Fans, doch bei der Auswahl ist oft der persönliche Geschmack ausschlaggebend. Hersteller wie Cheetah, Konix, Powerplay, Sigma und Quickshot zielten alle auf den Homecomputer-Markt ab, doch der Super Pro Zip Stick und der Competition Pro werden häufig als die Crème de la Crème der Steuerknüppel angesehen. Beide zeichnen sich durch Reaktionsfreudigkeit, große Knöpfe und hohen Bedienkomfort aus. Der Competition Pro ist ein derart beliebter Joystick, dass er sogar kürzlich wieder produziert wurde – auch wenn die Firma Kempston inzwischen nicht mehr existiert und die Wiederauflage von Speedlink verantwortet wurde.

Da der Amiga dieselbe 9-Pin-Schnittstelle wie der Atari 2600, das Sega Master System und das Sega Mega Drive nutzt, kann man prinzipiell auch deren Controller verwenden. Allerdings funktionieren auf dem Amiga dann nur der Feuerknopf, nicht aber die zusätzlichen Buttons des Mega Drive Pad.

... UND ANDERE HARDWARE

01. EXTERNES CD-LAUFWERK

■ Dank des Erbes des CDTV-Systems waren die Amigas die ersten Homecomputer, die die Macht der CD-ROM zu nutzen wussten – leider waren sie damit ihrer Zeit voraus. Trotzdem ist ein externes CD-Laufwerk ein nettes Sammlerstück, wenn man darauf achtet, dass das eigene System damit kompatibel ist.

02. EXTERNES DISKETTENLAUFWERK

■ Da viele der Amiga-Spiele auf diversen Disketten verteilt waren, half ein externes Laufwerk dabei, die Hände zu schonen. Bei sehr großen Spielen musstet ihr zwar immer noch Diskjockey spielen, aber falls ein Spiel nur zwei Disketten hatte, war dieses Gerät die Trumpfkarte.

03. GVP A530 TURBO

■ Dieses Modul wurde 1992 auf den Markt gebracht und seitlich an den Amiga 500 angesteckt. Es brachte einen ordentlichen Schub an Rechenpower und Speicher. Es gibt zwar auch modernere „Beschleunigerkarten", die noch schneller und günstiger sind, aber wenn ihr nach etwas Authentischem sucht, kommt ihr hieran nicht vorbei.

04. ACTION REPLAY

■ Nicht nur für die Konsolen war das bekannte Cheat-Modul von Datel erhältlich. Auch auf dem Amiga konnte man damit die Action „zurückspulen". Durch die Manipulation von Variablen direkt im Speicher konntet ihr euch mit diesem netten Kärtchen ein paar Leben extra verschaffen.

05. A590 HARD DRIVE CONTROLLER

■ In der guten alten Zeit konnte man damit eine bis zu 80 MByte große Festplatte anschließen. An eines dieser Schätzchen zu kommen, dürfte zwar nicht ganz einfach sein, dennoch ist das Stück eine schöne Ergänzung jeder Sammlung.

06. 1084S MONITOR

■ Auf diesem Monitor, den Commodore gemeinsam mit dem Amiga veröffentlichte, sahen die Spiele wirklich verblüffend farbenfroh, detailliert und dynamisch aus. Heutzutage spielt man zwar gerne auf großen 42-Zoll-Full-HD-Geräten, doch für das Retro-Erlebnis der authentischen Art ist ein 1084s unentbehrlich.

07. AMIGA A501 SPEICHERERWEITERUNG

■ Der Amiga 500 wurde mit 512 Kilobyte Hauptspeicher geliefert, die man mit der A501 auf ein ganzes Megabyte (die doppelte Menge) aufstocken konnte. Dadurch steigerte sich nicht nur die Performance enorm, sondern es war auch erstmals eine Echtzeituhr mit an Bord, die sich nicht beim Systemstart zurück auf null stellte.

AMIGA 500 Sammler-Check

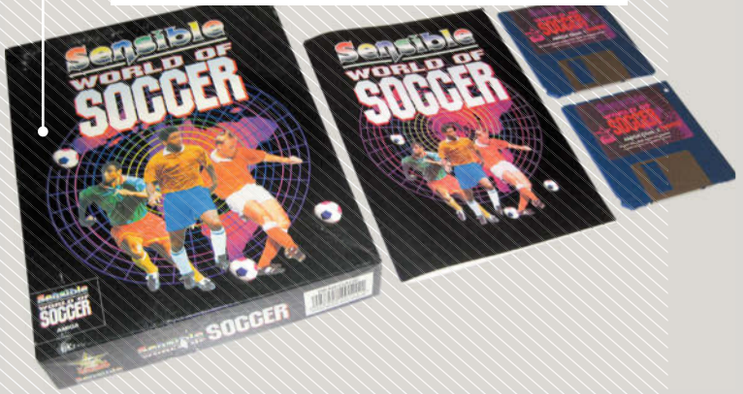
DIE BESTEN ZEHN

Eye of the Beholder II

■ Westwoods zweiter Abstecher in die Welt von *D&D* war eine Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Und das will was heißen, schließlich erweiterte schon das Original die *Dungeon Master*-Vorlage enorm. Der dritte Teil, der nicht mehr von Westwood stammte, war dagegen eine Enttäuschung.

Sensible World of Soccer

■ Von manchen wird *Sensible World of Soccer* noch immer als das beste Fußballspiel aller Zeiten angesehen. Es setzt auf eine sehr direkte Ballführung, man kickt beim Dribbling quasi die ganze Zeit den Ball vor sich her (statt dass er am Fuß klebt, wie in modernen Fußballspielen). Zudem klotzte Sensible beim Umfang: 1.500 Teams und 27.000 Spieler.



Speedball 2

■ Mit dieser ebenso futuristischen wie ultra-brutalen Ballsportart landeten die Bitmap Brothers einen Volltreffer. Die Grafik war genial und der Zwei-Spieler-Modus machte so süchtig, dass dieser Titel zu Recht als eines der besten Amiga-Spiele angesehen wird.

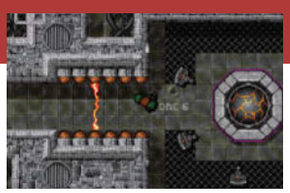
Cannon Fodder

■ Das Spiel erregte zwar die Gemüter, als es veröffentlicht wurde, doch im Vergleich zu heutigen Top-Titeln wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* ist die Gewaltdarstellung bei *Cannon Fodder* lachhaft. Trotz der Kontroversen sind die Spielbarkeit fantastisch und die Steuerung äußerst gelungen.

The Chaos Engine

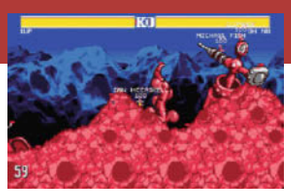
■ Ein weiterer Klassiker der Bitmap Brothers. *The Chaos Engine* ist ein Shooter in Steampunk-Umgebung, der eindrucksvoll zeigt, warum sein Entwickler Anfang der Neunziger „Meister der 16-Bit-Grafik" genannt wurde. Der Nachfolger von 1996 ist sogar noch besser, aber nicht so bekannt.

ALS NÄCHSTES SPIELEN



Alien Breed

■ Das bekannteste Spiel von Team 17 (natürlich abgesehen von *Worms*) ist dieser atmosphärische 2D-Shooter, der massiv von Ridley Scotts *Alien*-Film inspiriert wurde. Dichte Action, eine ordentliche Herausforderung und tolle 2D-Grafiken sehen auch heute noch gut aus – wie aktuell die iPad-Version beweist.

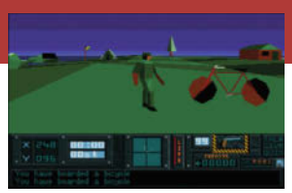


Worms

■ Die Tatsache, dass die *Worms*-Reihe auch heute noch brillant läuft, sagt eigentlich schon alles über die Qualität dieses Spiels aus. Es macht sowohl im Solo- als auch im Multiplayer-Modus süchtig und wartet dabei mit einer ordentlichen Prise Humor auf, der ihm einen ganz eigenen Charme verleiht. Der allererste ist immer noch der beste Teil.

Super Cars 2

■ Dieses Rennspiel aus der Vogelperspektive (von Magnetic Fields und Gremlin Graphics) bot nicht nur Geschwindigkeit, sondern auch wilde Kämpfe. Im Zwei-Spieler-Modus wurden schon Freundschaften geschlossen – oder beendet. Mit seiner brillanten Grafik ist *Super Cars 2* ein weiterer Klassiker für den Amiga.



Hunter

■ Mehr als zwei Jahrzehnte vor Titeln wie *Far Cry 3* konntet ihr bei *Hunter* in einer offenen 3D-Welt ein Inselreich erkunden und dabei verschiedenste Fahrzeuge wie Autos, Luftkissenboote oder sogar Surfbretter benutzen. *Hunter* hatte einen hohen Einfluss auf nachfolgende Spiele, besonders im Hinblick auf die Handlungsfreiheit des Spielers.

Pinball Fantasies

■ Der Nachfolger zum ebenso genialen *Pinball Dreams* wird von vielen immer noch als das beste Flipperspiel auf irgendeinem System betrachtet. Sowohl die Grafik als auch die Ballphysik und die Tischlayouts waren fantastisch. Auch das Sequel *Pinball Illusions* ist einen Blick wert.

Xenon 2: Megablast

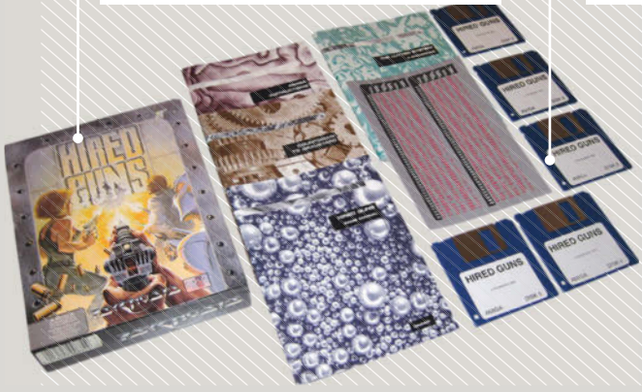
■ *Xenon 2* unterschied sich deutlich von seinem Vorgänger, unterstrich aber dennoch, dass die Bitmap Brothers Entwickler waren, mit denen man rechnen musste (das Design stammte von ihnen, die eigentliche Programmierung von The Assembly Line). Der gesampelte Soundtrack machte das Spiel noch hochwertiger.

Gods

■ Noch eine Perle der Bitmap Brothers, die für viele die beste Grafik auf irgendeiner 16-Bit-Plattform bot. Diesem mit Rätseln gefüllten Plattformspiel merkt man an, wie gut die Bitmap Brothers mit der Hardware des Amiga umgehen konnten. Es wurde zwar konvertiert, reichte dort aber nie an das Original heran.

Hired Guns

■ Dieses Rollenspiel im Stile von *Dungeon Master* erlaubt euch die Kontrolle über vier verschiedene Charaktere, die sich allerdings unabhängig voneinander bewegen und ihr eigenes Sichtfenster haben. Einer der wichtigsten Titel von DMA Design und eine nette Abwechslung im Genre.



Lemmings

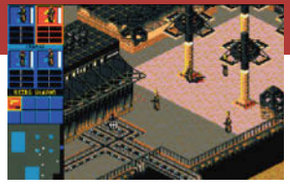
■ Als eine der bekanntesten Spielmarken der frühen Neunziger wurde *Lemmings* auf nahezu jede Plattform jener Zeit umgesetzt. Am bekanntesten sind die Versionen für Amiga und Atari ST. An diesem Spiel merkt man, wie die komfortable Bedienung per Maus zur Verbesserung des Spielspaßes beitragen kann.

Shadow Of The Beast 2

■ Bei der *Shadow of the Beast*-Reihe war das Äußere immer wichtiger als die inneren Werte. Die hochqualitative Grafik fängt schon beim fantastischen Coverdesign an und erstreckt sich bis ins Spiel (Parallax-Scrolling!). Der Schwierigkeitsgrad war zwar höllisch, doch wegen des eingängigen Soundtracks starten wir das Spiel trotzdem immer wieder gerne.

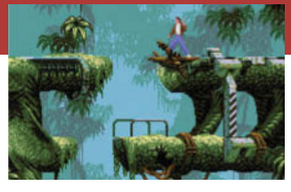
Stunt Car Racer

■ Bei Geoff Crammonds bahnbrechendem 3D-Rennspiel fühlte man sich wie in der Achterbahn – allerdings mit der permanenten Angst, runterzufallen. Es sagt viel über die Qualität dieses Titels aus, dass auch nach all den vergangenen Jahren noch immer nichts halbwegs Vergleichbares erschienen ist.



Syndicate

■ Bullfrogs Echtzeitstrategie-Titel kam gegen Ende der Lebenszeit des Amiga heraus; mit dem gleichnamigen EA-Shooter von 2012 hat es nichts außer dem Namen gemein. Das Original zeichnet eine düstere Zukunft, in der Großkonzerne die Welt beherrschen. Für einen von ihnen führt ihr ein Agententeam in taktische Actiongefechte, um Konkurrenten zu sabotieren.



Flashback

■ Als Nachfolger im Geiste zu *Another World* bot *Flashback* butterweiche Animationen, fordernde Rätsel und ein paar der besten Zwischensequenzen eines Nicht-CD-Titels. Das von Delphine Software entwickelte Spiel gilt als das meistverkaufte französische Videospiel aller Zeiten. Noch in diesem Jahr soll das HD-Remake *Origins* erscheinen.

UFO: Enemy Unknown

■ Dieser exzellente Rundenstrategie-Titel von Julian Gollop baut auf dessen früheren Spielen *Rebelstar Raiders* und *Laser Squad* auf. Völlig zu Recht wird dieser Titel im isometrischen Look, der 2012 für PC, Xbox 360 und PS3 von 2K und Firaxis neu aufgelegt wurde, von vielen als eines der besten Amiga-Spiele angesehen.

Lotus Turbo Challenge 2

■ Vor *Gran Turismo* und *Forza* war dieser Titel für Spieler „mit Benzin im Blut" die erste Wahl, um leistungsstarke Boliden über den Asphalt jagen zu lassen. Die großartige Grafik und das Gefühl von Geschwindigkeit sorgen mit dem Splitscreen-Modus für vier Spieler für eines der besten Rennspiele.

AMIGA 500 Sammler-Check

DIE SELTENSTEN SPIELE

Moonstone

■ Dieses mittelalterliche Hack-and-Slay-Spiel erlangte auch international dadurch Bekanntheit, dass es in Deutschland auf dem Index landete. Die Bewertungen waren zwar durchwachsen, aber der Ruf als „böses Spiel" hält die Preise immer noch hoch – teils über 100 Euro auf Ebay.

Gem'X

■ Dieses Puzzlespiel im Anime-Stil ist ein weiterer Titel, der nicht unbedingt durch seine Spielbarkeit hervorsticht, aber dennoch schwer zu finden ist. Obwohl leichtbekleidete Anime-Mädels wohl das Geheimnis seines (sehr begrenzten) Erfolgs waren, erwies sich das Spiel als ziemlich bieder.

Last Battle

■ Auch dieser auf einem Sega-Mega-Drive-Spiel basierende Titel bietet kein herausragendes Spieldesign, ist aber sehr schwer zu bekommen. Das Original ist eine Umsetzung des japanischen Klassikers *Fist of the North Star* für den westlichen Markt.

Jim Power In Mutant Planet

■ Die hässliche Box alleine sagt nichts aus, denn bei *Jim Powers* stimmen die inneren Werte: herausragende Grafik, eine interessante Mischung von Spielelementen und nicht zuletzt der treibende Soundtrack von Altmeister Chris Hülsbeck.

Traps 'n' Treasures

■ Der farbenfrohe Klon von Segas *Wonderboy in Monsterland* bietet einige liebevoll handgezeichnete 2D-Grafiken und mitreißende Action. Der Entwickler Roman Werner nennt *Son Son 2* von Capcom sein absolutes Lieblingsspiel.

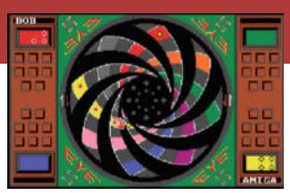
HOL DIR ALS NÄCHSTES

OutRun (Sega version)

■ Die von Sega veröffentlichte US-Version des beliebten Arcade-Rennspiels von Yu Suzuki ist viel schwerer zu finden als die europäische von US Gold, obwohl dasselbe Spiel auf der Disk ist. Dennoch werden Sammler wohl beide Versionen dieses Spiels ihrer „Muss-ich-haben"-Liste hinzufügen.

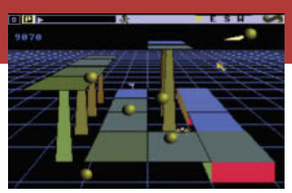
Amiga Karate

■ Durch die dreieckige Schachtel hat der geneigte Sammler hier ein Kampfspiel im Schrank stehen, das aus der Masse hervorsticht. Es kann zwar nicht ganz mit *International Karate+* von Archer Maclean mithalten, aber es macht dennoch eine Menge Spaß, vor allem im Zwei-Spieler-Modus.



Eye

■ Die US-Version dieses Titels, der auf einem merkwürdigen Brettspiel aus den Achtzigern basiert, gewinnt zusehends an Sammlerwert. Kaum jemand erinnert sich noch an das Brettspiel, geschweige denn an diesen Amiga-Titel. Das macht ihn für Sammler interessant, die etwas Abgedrehtes suchen.



Mind Walker

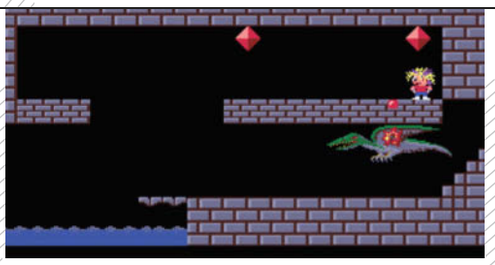
■ *Mind Walker* wurde als eines der ersten Amiga-Spiele im Jahr 1986 veröffentlicht und blieb bemerkenswerterweise mit fast allen Varianten der Hardware kompatibel. Die einzigartige Grafik und die abgefahrene Story machen dieses 3D-Spiel zu einem Titel, den sich jeder ernsthafte Sammler ins Regal stellen sollte.

Vaxine

■ Genau wie *Amiga Karate* ist auch dieser Titel hauptsächlich wegen seiner extravaganten Packung für Sammler interessant: er wurde nämlich in einer runden Metalldose statt in einer Pappschachtel verkauft. Außerdem ist die Jagd nach den tödlichen Viren durchaus gut spielbar, daher kann man mit diesem Spiel nichts falsch machen.

DAS KRONJUWEL

Wenn ihr nach einem wirklich einzigartigen Amiga-Spiel für eure Sammlung sucht, dann ist dieser Klassiker die richtige Wahl.



Was macht das Spiel so besonders?

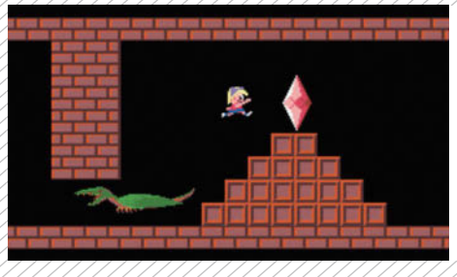
■ Die Story von *The Great Giana Sisters* ist zwar nicht hitverdächtig, doch alleine die Beteiligung von Manfred Trenz und Chris Hülsbeck, die später auch bei *Turrican* zusammenwirkten, macht das Spiel zu einem begehrenswerten Stück Software.

Warum solltet ihr es spielen?

■ Auch wenn man die Story komplett ignoriert, macht das Spiel einen Riesenspaß. Es kommt nicht ganz an das Original von Nintendo heran, aber die Wertigkeit ist dennoch enorm hoch. Viele Plattform-Spiele auf dem Amiga reichten nicht an ihre Konsolen-Vorbilder heran – bei *Giana Sisters* war das definitiv nicht der Fall!

Warum ist es so selten?

■ Da das Spiel sehr stark von *Super Mario Bros.* inspiriert wurde, wirkte Nintendo Vermutungen zufolge auf einen Verkaufsstopp hin. Das Spiel verschwand tatsächlich ein paar Tage nach dem Release wieder aus den Regalen; nur wenige Exemplare wurden verkauft.



Warum ist es so teuer?

■ Sein Ruf als Klon von *Super Mario Bros.* hilft immer noch dabei, den Preis hoch zu halten. Es gibt nur wenige Originale, daher ist die Nachfrage permanent groß und das Spiel erzielt Höchstpreise, wann immer es auf Ebay auftaucht. (Kürzlich erschien übrigens das Remake *Twisted Dreams* für PC, PS3 und Xbox 360).

Mit 40 Millionen verkauften Einheiten ist das Mega Drive die erfolgreichste Konsole Segas. **Retro Gamer** verrät, warum es sich durchaus lohnt, eine umfassende Sammlung zur ambitionierten 16-Bit-Konsole aufzubauen, und stellt die besten Spiele sowie Zusätze vor.

SEGA ME

» **Hersteller:** Sega » **Modelle:** Mega Drive, Mega Drive 2, Mega Drive 3 » **Erschienen:** 1988 (Japan), 1989 (US), 1990 (Europa) » **Herkunft:** Japan

GA DRIVE

Sammler-Check

» Per Super Mega Drive konnten Spiele auf Disk oder PC kopiert werden.

» Das hier abgebildete Mega Drive II erschien erstmals 1993.

WIESO SAMMELBAR

Schon lange gehört Sega nicht mehr zum erlauchten Kreis der Konsolenhersteller – das Vermächtnis ihres 1988 erschienenen Mega Drive aber lebt bis heute weiter. Obwohl es in den späten 90ern eingestellt wurde, um dem 32-Bit-Nachfolger Platz zu machen, sind auch heute noch unzählige alte Fans mit der Pflege ihrer Klassikersammlung beschäftigt.

Das Mega Drive war nicht einfach nur ein Nachfolger des Master System. Es war das Ergebnis von Hayao Nakayamas Begehren, das Spielgefühl von Arcade-Automaten ins heimische Wohnzimmer zu bringen. Mit einer modifizierten Version ihrer System-16-Arcade-Hardware wollte Sega ein Gerät erschaffen, das sowohl viel Leistung lieferte als auch perfekt für Spielhallen-Portierungen geeignet war. Das Konzept hatte auf jeden Fall Potenzial, doch der Zeitpunkt des Japan-Release im Oktober 1988 war unglücklich gewählt: Nur eine Woche zuvor veröffentlichte Nintendo *Super Mario Bros. 3* für das NES.

Spätestens mit dem Release im Westen ein Jahr später gewann das Mega Drive aber an Bedeutung. Ab dem 30. November 1990 wurde Segas Konsole auch in Europa verkauft und baute dort auf dem Fundament des Master System auf. Mit Umsetzungen von Spielhallen-Hits wie *Altered Beast, Golden Axe* und *Ghouls'n Ghosts,* die allesamt vom Europa-Launch an erhältlich waren, begann das Mega Drive endlich, Erfolge einzufahren.

Dafür sorgten auch aggressive Marketingkampagnen, das unautorisierte Nachbauen der Hardware durch Electronic Arts sowie ein blühender Importmarkt. Einen weiteren Popularitätsschub erfuhr die Konsole am 23. Juni 1990: An diesem Tag wurde ein Hit mit atemberaubenden Grafiken, schnellem Gameplay, ikonischem Soundtrack und einem markanten Maskottchen geboren – *Sonic the Hedgehog.* Die Premiere des flotten blauen Igels war das vermutlich wichtigste Ereignis in der Geschichte Segas und des Mega Drive. Das englische *Mean Machines*-Magazin bezeichnete es als den bis dahin besten Plattformer für das Mega Drive. Mit ihrer Einschätzung brachten sie es auf den Punkt: Der Titel verkaufte sich weltweit über 15 Millionen Mal und war der Startschuss für eine bis heute reichende Serie. Zudem wurde Sonic zu einem international bekannten Charakter: Die Regale der Kaufhäuser und die Rückseiten vieler Kataloge wurden mit Fanartikeln wie Federmäppchen, Puzzles, Comic, Kleidung und Süßigkeiten überschwemmt.

Das stellt aber nur einen kleinen Ausschnitt aus der Geschichte des 16-Bit-Systems dar. **Retro Gamer** etwa wirft immer wieder das Mega Drive an, um sich an der Unmenge der Spiele zu erfreuen. *Sonic 2, Streets of Rage II* und *Gunstar Heroes* sind nur eine kleine Auswahl der 531 bekannten in Europa veröffentlichten Titel. Damit übertraf Europa sogar den japanischen Softwarekatalog, der es nur auf knapp über 400 Spiele brachte. Spitzenreiter ist allerdings Nordamerika, wo es mehr als 700 Titel in die Händlerregale schafften. Die großen Unterschiede rühren daher, dass viele Releases in ihrer Region exklusiv blieben. Europa im Speziellen musste auf wegweisende Spiele wie

» Die deutschen Sega-fokussierten Fachmagazine Gamers, Sega Pro und Sega Magazin hatten ihre Blütezeit zwischen 1993 und 1997, von 1999 bis 2001 gab es dann noch einmal ein kurzes Aufbäumen von vier Dreamcast-Magazinen (nicht abgebildet).

» Das seltene Multi-Mega kombinierte Mega Drive und Mega CD.

WUSSTET IHR ES?

■ Im Dezember 1994 zerstörte die TV-Show *Bad Influence* beinahe Segas Weihnachtspläne. Mitten in der besten Sendezeit widmete sie zwei Minuten dem neuen – und unautorisierten – Mega-Drive-Klon Scorpion 16. Für umgerechnet nur 90 Euro war das Gerät mit der kompletten Spielebibliothek der Konsole kompatibel. Darüber hinaus funktionierten auch alle Importe trotz Region-Lock. Irgendwie schaffte es das Gerät sogar in die Läden einiger Einkaufsstraßen – doch nicht für lange: Schon bald war das Scorpion 16 wieder aus den Verkaufsregalen verschwunden und wurde zu einer unglaublichen Rarität.

Cover-Scans: kultboy.com

Pulseman, Twinkle Tale, Musha Aleste und *Golden Axe III* verzichten. Verdutzten Fans blieb nur der Weg zum nächsten Import-Shop, wo sie das Doppelte auf den Tisch legen mussten.

Allerdings war die umfangreiche Titelauswahl von einer hoch ansteckenden Sportspiel-Infektion betroffen – in fast einem Viertel der PAL-Veröffentlichungen ging es um die Simulation körperlicher Ertüchtigung. Das wiederum könnte auch auf den Einfluss von Electronic Arts auf die 16-Bit-Ära zurückzuführen sein: Ursprünglich übernahm Mediagenic für Sega die Arbeiten an einem lizenzierten Joe-Montana-Footballspiel – jedoch hinkten sie schon bald dem Zeitplan hinterher. Sega Amerika geriet in Panik und nahm EA für einen Notfallplan in Anspruch. Als das Spiel erschien, wurde es sofort zum Hit. Vorherige Bedenken seitens Sega Japan, Sporttitel seien eine schlechte Investition, wurden schnell widerlegt. Unzählige Entwickler sprangen auf den Zug auf. Unter EAs Fittichen konnte nahezu jede Sportart einen Triumph auf dem Mega Drive vorweisen. Das technisch beeindruckende *FIFA International Soccer* war zweifellos das beliebteste Fußballspiel; für Sammler heißt das wie immer, dass die Preise dafür heutzutage im Keller sind.

Obwohl das Mega Drive offiziell in den späten 90ern eingestellt wurde, endete die Produktion in den letzten 20 Jahren nicht vollständig: In Südamerika bietet Tec Toy die 16-Bit-Hardware für Kunden an, die sich keine moderne Konsole leisten können. Bei einem aufmerksamen Bummel durch eine dortige Einkaufsstraße stößt man schon mal auf *Guitar Hero*-Controller für das Mega Drive, auf exklusive Portierungen von Spielen wie *Duke Nukem 3D* und auch auf brandneue Veröffentlichungen wie *Férias Frustradas Do Pica-Pau*.

Auch in anderen Teilen der Welt wird die Konsole von einer Handvoll Entwicklern noch als brauchbare Plattform angesehen. Super Fighter Team, um nur ein Studio zu nennen, erwarb die Rechte an einigen obskuren ausländischen Titeln, um diese zu übersetzen und zu veröffentlichen. Der erste war ein China-exklusives RPG aus dem Jahr 1996 namens *Beggar Prince*, das 2006 auf Cartridge kam und bewies, dass es immer noch einen Markt für Mega-Drive-Spiele gibt. Danach brachte Super Fighter Team einige weitere Titel.

Ein weitaus ambitionierteres Projekt stellte aber *Pier Solar* von WaterMelon dar. Es befand sich sechs Jahre in Entwicklung und wurde zum größten 64-MBit-Titel für die Konsole. Aufgrund verzögerter Abläufe bei der Vorbestellung der stark limitierten Auflage 2010 konnten viele nur noch eine Rückerstattung anfordern – auf das Spiel mussten sie aber verzichten. In Auktionen brachte und bringt der Titel mittlerweile das Zehnfache der Anschaffungskosten ein, weswegen viele auf die ebenfalls limitierte Neuauflage warten mussten.

Das Mega Drive ist ideal für Spieler, die mit dem Sammeln von Konsolen einsteigen möchten. Aber auch für Extremsammler bietet es genügend Herausforderungen: Es gibt sowohl eine Menge halbwegs günstiger Spiele als auch mehrere Raritäten, die bei Auktionen ein Vielfaches ihres ursprünglichen Preises erzielen. Bei Segas 16-Bit-System ist also für jeden etwas dabei – zumindest, solange ihr die ganzen Fußball-Stars und Football-Recken ertragen könnt.

DIE PERIPHERIE

» Für das Master System gab es viele intelligente Spiele. Der Converter war Pflicht.

» Vom Master System Converter gab es zwei Modelle. Dieses war für das Mega Drive II.

MASTER SYSTEM CONVERTER

Während Hayao Nakayama und Hideki Sato zusammen das Sega Mega Drive erdachten, entschied sich Letzterer für weitere kleine Funktionen. Satos revolutionäres Denken brachte eine Kompatibilität für Tastaturen, Mäuse, Diskettenlaufwerke, Modems, grafische Tablets und sogar für einen Drucker hervor – unabhängig davon, ob jemals ein Kunde diese Extras benötigte. Das war aber nur der Anfang einer Konsole, die immer etwas mehr sein wollte.

Satos Voraussicht ebnete nicht nur den Weg für zukünftige Erweiterungen wie das Mega CD, sondern diente auch als Rettungsleine für den Spielekatalog älterer Sega-Konsolen. Abwärtskompatibilität für das Master System (in Japan: Mark III) war eines von Satos ersten Extras.

Drei Monate nach dem Start des Mega Drive in Japan wurde der Power Base Converter (in Japan als Mega Adapter bekannt) veröffentlicht. Dieses ungewöhnlich geformte Gerät wurde oben auf dem ersten Mega Drive befestigt und verdeckte einen Großteil des Gehäuses. Am oberen Ende des Converters saß eine kleine Lasche, die herausgezogen werden und mit einem Master-System-Modul-Connector verbunden werden konnte, in den jedes beliebige Spiel passte. Unter diesem Stecker war ein kleiner Schacht für Module in der Größe einer Kreditkarte. Sega veröffentlichte zwar auch eine eigene 16-Bit-Banking-Software, doch dafür war der Slot nicht gedacht. Stattdessen testete das Unternehmen ein neues Medienformat für Spiele und Software namens Sega Card (My Card in Japan). Des Weiteren befand sich auf dem Power Base Connector – wie schon zuvor bei ihrer 8-Bit-Hardware – eine Pausetaste: Dummerweise konnte auf diese Funktion nicht mit der leichter erreichbaren Starttaste des Mega-Drive-Controllers zugegriffen werden.

Interessant ist auch die Funktionsweise des Adapters: Da Sato den Prozessor (Z80) und den Soundchip (SN76489) des Master Systems bereits mit auf das Mainboard des Mega Drive packte, hatte der Power Base Converter nur wenig zu tun. Im Inneren der Zusatzhardware war kein einziges Element der originalen 8-Bit-Hardware enthalten – letztendlich war sie nicht mehr als eine Schnittstelle zum Durchschleifen von Master-System-Spielen. Für 4.500 Yen beziehungsweise 40 Pfund (circa 50 Euro) durfte man sich schon mal fragen, wofür der Adapter überhaupt nötig war. Unglücklicherweise waren die Kontakte in den Modulen des Master System denen des Mega Drive aber zu unähnlich – egal mit wie viel Kraft es auch hineingedrückt wurde. Der Power Base Converter ist daher ein Pflichtkauf für Retrospieler.

Als Sega ihrer Konsole 1993 ein neues Design spendierte, musste auch der perfekt dafür geformte Adapter angepasst werden. Das war die Geburtsstunde des Master System Converter II. Dieses Europa-exklusive Zusatzgerät, das sowohl für das Mega Drive I und II geeignet war, verzichtete auf den Schacht für die Sega Card und passte auch besser zum neuen Look der Konsole.

… UND DER REST

01. Pro Action Replay & Game Genie

■ Mitten in einer Zeit, in der Cheat-Codes sowie Tipps und Tricks die Spielemagazine füllten, ermöglichten Pro Action Replay und Game Genie eine ganz neue Art der Manipulation. Die Module, die zwischen die Konsole und das Spiel eurer Wahl gesteckt wurden, brachten euch unendlich Leben, erlaubten das Überspringen von Levels sowie viele weitere Cheats.

02. Arcade Power Stick

■ Einen weiteren Beleg dafür, dass das Mega Drive bestens für Automatenumsetzungen geeignet war, lieferte diese Controller-Alternative: Der Arcade Power Stick ermöglichte euch mehr Kontrolle über die Action. Die ungewöhnlichste Funktion der Zusatzhardware war jedoch die Dauerfeuer-Automatik – eine Eigenschaft, die bei Arcade-Puristen verpönt ist.

03. Menacer Light Gun

■ Die Menacer Light Gun wurde klar von Nintendos Super Scope inspiriert. Beim Design ging Sega allerdings noch einen Schritt weiter: Mit allen Erweiterungen wie dem aufsteckbaren Doppelzielrohr und der Schulterauflage sah die 16-Bit-Lightgun so lächerlich aus, dass sie fast schon wieder Stil hatte.

04. Magic Drive Plus

■ Umjubelt vom Schwarzmarkt war das Magic Drive Plus – das Mega-Drive-Äquivalent zur Wild Card des Super Nintendo. Das inoffizielle Gerät konnte Spiele vom Modul lesen und auf einer Diskette speichern – und umgekehrt. Die Hardware war allerdings noch schwerer aufzuspüren als ihr SNES-Gegenstück, obwohl sie neben ihren illegalen Funktionen noch einiges mehr zu bieten hatte.

05. Magic Key III

■ Während der Zeit des Mega Drive dachten sich die Entwickler unterschiedlichste Methoden aus, um frühzeitige Importe vor dem lokalen Release zu verhindern. Das Magic Key III machte jedoch alle Schutzverfahren zunichte. Mit ihm ließ sich mit Leichtigkeit die Regioneneinstellung der Konsole umgehen, sodass Software aus aller Welt abgespielt werden konnte.

06. 4 Way Play

■ In Sachen Multiplayer war das Mega Drive stark eingeschränkt. Doch dieser Adapter von Electronic Arts, der in den zweiten Controller-Port eingesteckt wurde, ergänzte es um weitere Ports. Ab sofort konnten – entsprechende Titel vorausgesetzt – bis zu vier Spieler gleichzeitig loslegen.

07. Justifier

■ Obwohl es bereits eine Lightgun für das Mega Drive gab, veröffentlichte Konami 1993 eine eigene Variante. Der bunte Justifier lag dem Arcade Shooter *Lethal Enforcers* bei.

SPIELE-HIGHLIGHTS

Sonic The Hedgehog 2

■ Trotz seines unglaublichen Vorgängers übertraf *Sonic The Hedgehog 2* alle Erwartungen und gab Mario dank Tails gleich doppelten Grund, sich zu fürchten.

Streets Of Rage II

■ 1992 kehrte der Prügler mit neuen Moves und Kämpfern zurück. Wie schon im Erstling geht ihr auf die Jagd nach dem mysteriösen Mr. X – und bekommt es mit noch mehr Gegnern zu tun.

Gunstar Heroes

■ Treasure war einer der Entwickler, die wirklich alles aus dem Mega Drive herausholten. Besonders der Multiplayer-Modus von *Gunstar Heroes* ist ein betörendes Gemetzel.

The Revenge Of Shinobi

■ Ein Ninjameister zu werden ist nicht einfach. Genau das lehrte euch auch der unglaublich schwierige Action-Plattformer *The Revenge of Shinobi*.

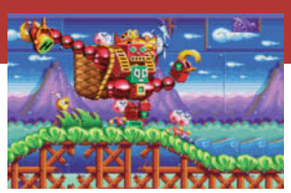
Disney Collection: Castle Of Illusion & Quackshot

■ Ja, es ist eine Spielesammlung. Aber es würde auch einem Verbrechen gleichen, einen dieser beiden Disney-Hits aus einer Topliste herauszulassen.

ALS NÄCHSTES SPIELEN

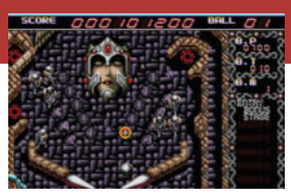
Comix Zone

■ *Comix Zone* ist ein direktes Resultat aus Segas grenzüberschreitenden Experimenten – ein Plattformer, der sich traut, um die Ecke zu denken. Als Sketch Turner springt ihr von Feld zu Feld in einem einst statischen Comicbuch, dabei werdet ihr von Howard Drossins zeitlosem Soundtrack begleitet.



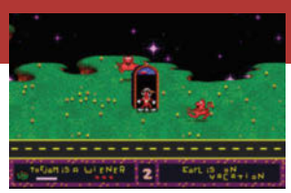
Dynamite Headdy

■ Protagonist Headdy kommt genau dann in North Town an, als der böse Puppenkönig Dark Demon beginnt, die Bewohner in teuflische Lakaien zu verwandeln. *Dynamite Headdy* ist nicht einfach, verwöhnt euch aber mit niedlichen Grafiken, eingängiger Musik und einem tollen Spielprinzip – typisch für den Entwickler Treasure.



Dragon's Fury (aka Devil Crash)

■ *Dragon's Fury* war eine unglaubliche Flipper-Umsetzung. Sie hatte einige Funktionen zu bieten, die echte Tische niemals leisten können. Auf den gotischen Tischen zielen wir auf dämonische Armeen und Skelette, während wir durch windige Abschnitte und Warp-Portale gelotst wurden.



ToeJam & Earl

■ Jeder Versuch, die Flucht der beiden Charaktere von der Erde für euch zusammenzufassen, würde in einer Bruchlandung enden. Dieses verrückte Multiplayer-Spiel über mehrere mit Fahrstühlen verbundene Ebenen ist eine Erfahrung, die man gemacht haben sollte! Entweder werdet ihr *ToeJam & Earl* lieben oder ihre eigenwillige Art hassen.

Road Rash II

■ Der Nachfolger zu *Road Rash* hielt nicht nur mehr Gewalt, mehr Unfälle und mehr Frust bereit, sondern führte auch Nitro-Boosts und neue Waffen ein. Ob ihr es nun bevorzugt, sauber und fair bis ins Ziel zu kommen, oder jeden Gegner mit einer Kette vom Motorrad schlagt – *Road Rash II* ist eines der besten Mega-Drive-Spiele.

IMPORT-HIGHLIGHTS

Rainbow Islands Extra

■ Obwohl es als Automatenklassiker gilt, wurden nur wenige annehmbare Ports von Taitos Münzschlucker aus dem Jahr 1987 veröffentlicht. Zu diesen gehört die Mega-Drive-Version – trotz fragwürdiger neuer Robotergegner.

Golden Axe III

■ Weshalb Sega ihr in höchstem Maße veredeltes Finale der Hack-and-Slash-Serie niemals in Europa veröffentlichte, werden wir nie verstehen. *Golden Axe III* wurde daher zum heiß begehrten Import.

Monster World IV

■ Das sechste und letzte Spiel der *Wonder Boy-/Monster World*-Serie erzählt die tolle Geschichte von Asha und ihrem adoptierten Haustier Pepe. Diesen 16-Bit-Titel dürft ihr nicht verpassen!

Magical Turbo Hat Flying Adventure

■ Dieser verrückte Plattformer basiert auf der *Magical Hat*-Anime-Serie und erschien überarbeitet als *De-Cap Attack* in Europa. Doch das Import-Original übt einen größeren Reiz aus.

Granada

■ Bei Arcadespielen bevorzugen viele *Gleylancer* und *Musha Aleste*. Bei *Granada* handelt es sich hingegen um einen Geheimtipp. Das Panzerspiel von WolfTeam wird häufig übersehen. Zu Unrecht, wie wir meinen.

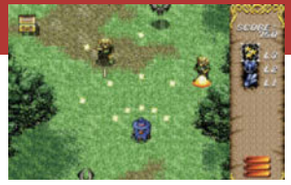
ALS NÄCHSTES IMPORTIEREN

Pulseman

■ Obwohl die meisten beim Entwickler Game Freak eher an *Pokémon* denken, solltet ihr bei seinem Mega-Drive-Spiel *Pulseman* (1994) nicht zu schnell weitergehen. Der dynamische Plattformer mit Cyber-Terrorismus-Szenario fügt dem überlaufenen Genre eine neue Dimension hinzu und stellt eine elektrisch geladene Herausforderung dar.

Gleylancer

■ Auf den ersten Blick wirkt *Gleylancer* wie ein verklärter *Thunder Force*-Klon. Doch dank seines erweiterten Projektilsystems hebt sich das Arcadespiel von der Konkurrenz ab. Das Kommando über die *Gleylancer* verlangt von euch volle Kontrolle, ansonsten werdet ihr das scrollende Ballerspiel nicht meistern.



Twinkle Tale

■ *Twinkle Tale* war ein Japan-exklusives Spiel, das in das populäre Run-and-gun-Genre fiel. Es hielt sich abseits von üblichen Klischeethemen – wie einem soldateninfizierten Dschungel – und sorgte mit mystischer Story und magischem Stil für Abwechslung. Das ungewöhnliche Setting wurde mit einem beachtlichen Aufgebot an harten Gegnern garniert.

Snow Bros

■ Im Grunde war *Snow Bros* nicht mehr als ein 16-Bit-Port eines *Bubble Bobble*-Klons mit Winterthema. Doch er ist einer der suchterzeugendsten Koop-Titel. Die überaus niedlichen Grafiken, gepaart mit der Schneeballmechanik, lassen euch ganze Abende lang nach dem Highscore jagen – falls ihr euch den Import leisten könnt.

Yū Yū Hakusho: Makyō Tōitsusen

■ Dies ist der einzige Mega-Drive-Titel von Treasure, der nicht in Europa veröffentlicht wurde. Der auf dem *Yū Yū Hakusho*-Anime basierende 2D-Prügler wurde sowohl von *Street Fighter II* als auch *Fatal Fury* inspiriert. Im Kampf mit bis zu vier Spielern kamen die besten Elemente der beiden Titel zusammen.

DIE SELTENSTEN PAL-SPIELE

Daze Before Christmas

■ Ähnlich wie bei seinem SNES-Gegenstück sorgte die kurze Zeit im Verkauf dafür, dass dieses festliche Spiel heute sehr selten ist: Es war nur in der Wintersaison 1994 erhältlich.

Fatal Fury 2

■ Aus Gründen, die wir wohl nie erfahren werden, war *Fatal Fury 2* exklusiv im australischen Verleih zu bekommen. Neben den wenigen durchgerutschten Verleihkopien wurde es nie zum Verkauf angeboten.

The Death And Return Of Superman

■ Vor *World of Warcraft* versuchte sich Blizzard Entertainment an einem *Streets of Rage*-Klon mit *Superman*-Thema – ein schreckliches Werk, das nur aufgrund seiner Seltenheit zum begehrten Sammelobjekt wurde.

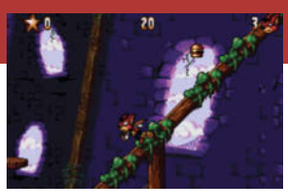
The Punisher

■ Allzu spät brachte Capcom einen weiteren scrollenden Prügler in den Handel. Aus diesem Grund wurde er nur noch in kleinen Mengen verkauft, obwohl es sich um ein spaßiges Spiel handelt.

Thunder Force III

■ Glaubt es oder nicht: *Thunder Force III* wurde tatsächlich in Europa vertrieben. Verkauft wurde aber lediglich die US-Fassung mit deutschem Handbuch, weshalb diese Version zur Rarität wurde.

HOL DIR ALS NÄCHSTES

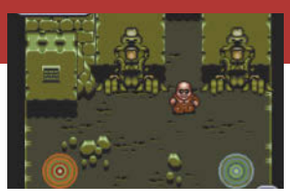


Aero The Acrobat 2

■ Der Nachfolger zu *Aero Acrobat* warf das bekannte Zirkusthema über Bord – trotzdem war es nicht mehr als ein Levelpack für ein enttäuschendes Hüpfspiel. Nachdem der Erstling schon kaum Spieler für sich gewinnen konnte, verkauften sich von Teil 2 noch weniger Einheiten, weswegen der Titel zur Rarität für Sammler wurde.

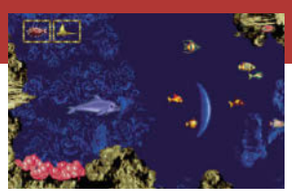
Venom/Spider-Man: Separation Anxiety

■ *Venom/Spider-Man – Separation Anxiety* von Acclaim war ein weiteres scrollendes Prügelspiel und nicht besser als die Konkurrenz. Nach Meinung der Fans schädigte es den Ruf von Marvel und hatte zu wenig mit der Vorlage gemein. Dieser Titel ist für Sammler eine Rarität und ansonsten bedeutungslos.



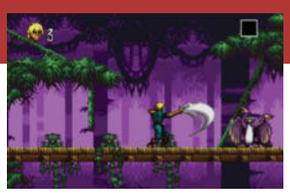
Addams Family Values

■ *Addams Family Values* war die Versoftung zum gleichnamigen Film aus dem Jahr 1995. Obwohl Ocean mit ihrem von *Zelda* inspirierten RPG zur *Addams Family* einige gute Ideen hatte, kam die Umsetzung zu spät: Als es erschien, waren die Spieler bereits zu den Abenteuern der nächsten Konsolengeneration gewechselt.



Ecco Jr.

■ In einem Versuch, eine jüngere Zielgruppe anzusprechen, veröffentlichte Sega nicht nur die Pico-Hardware, sondern auch einige kinderfreundliche Titel. Das Australien-exklusive *Ecco Jr.* schwächte den Schwierigkeitsgrad durch unendlich Luft und Energie ab, sodass auch Kinder auf die Suche nach versteckten Fischen gehen konnten.



The Pirates Of Dark Water

■ Die kurzlebige animierte Serie *Piraten unter dem Doppelmond* von Hanna Barbera brachte tatsächlich ihr eigenes Videospiel hervor. Die Super-Nintendo-Version des Spiels war ein überdurchschnittlicher scrollender Prügler – das lahme Hüpfspiel-Gegenstück auf dem Mega Drive versank hingegen in einem Meer schlechter Wertungen.

DAS KRONJUWEL

Falls ihr auf der Suche nach einem seltenen und einzigartigen Mega-Drive-Spiel seid, solltet ihr euch auf die Jagd nach dieser Box machen.

Was ist das Besondere?

■ 1992 tat sich Sega mit der Whale and Dolphin Conservation Society zusammen, um einen ihrer Delphine Ecco zu taufen. Um diese Partnerschaft zu feiern, wurde eine riesige Limited Edition zu *Ecco the Dolphin* veröffentlicht. Sie enthielt ein T-Shirt, ein Adoptionszertifikat (!), eine Audiokassette, Krimskrams für den Umweltschutz und natürlich das bekannte Videospiel.

Warum ist es so teuer?

■ Vor den Zeiten von DLC waren Limited Editions wirklich noch limitiert – und dieses Stück hier macht da keine Ausnahme. Die wenigen noch erhaltenen Boxen, die das letzte Jahrzehnt überlebt haben, sind fast beunruhigend selten geworden. Aus diesem Grund werden Mega-Drive-Sammler bei den nur seltenen Anlässen bis zum höchstmöglichen Gebot um die Box kämpfen.

Weshalb ist es schwer zu kriegen?

■ Wie euch viele Jäger dieser seltenen Edition erzählen werden, gehört schon Glück dazu, überhaupt mal die originale Verpackung, geschweige denn ihre kompletten Inhalte, zu finden: Das unglaublich hippe T-Shirt wurde oft zur Schlafkleidung umdeklariert, das Adoptionszertifikat verschwand im Nirgendwo und die Audiokassette endete vermutlich im örtlichen Almosenladen.

GAME-WUNDER

EINE GAME-BOY-RETROSPEKTIVE

Vor rund 27 Jahren erschien in Japan und den USA der Game Boy – Europa musste noch bis 1990 warten. Die Kreation von Gunpei Yokoi schlug ein wie die sprichwörtliche Bombe. **Retro Gamer** erinnert sich an den schlichtesten aller Handhelds, der für viele Menschen das Spielen neu definierte.

Könnt ihr euch noch daran erinnern, wie es war, vor einem Vierteljahrhundert zu spielen? Wir haben es versucht und denken dabei an Dinge wie Shareware-Disketten, klobige Konsolen, Spielemagazine und das Gefühl von Faszination und Überraschung, wenn wir am Wochenende im Kaufhaus die Computer- oder Spieleabteilung aufsuchten und neue Titel im Regal oder auf den Vorführgeräten sahen.

Heutzutage ist man durch das Internet nicht nur auf dem neuesten Wissensstand, wann immer man das möchte – man kann sich dank Download-Shops wie Steam, PSN oder XBLA und natürlich den App-Stores von Apple und Google die Spiele auch sofort herunterladen und meist wenige Minuten später schon starten. Vor 25 Jahren aber war man noch komplett auf Spielemagazine angewiesen, wollte man sich über kommende Produkte informieren.

Gerade der Game Boy war so ein Fall: Nintendo hatte den kleinen monochromen Spielezwerg im April 1989 in Japan veröffentlicht und drei Monate später in den USA – doch bis zum Verkaufsstart in Europa sollte es noch bis September 1990 dauern. Dementsprechend groß war das Interesse der europäischen Gamer an handfesten Informationen. So hatte das traditionsreiche britische Magazin *Computer & Video Games* erste Infos zum neuen Handheld in der Ausgabe Mai 1989. Es gab auch ein Produktfoto, sodass sich die Spielefans das D-Pad, das Button-Layout, die graue Hülle und andere Details ansehen konnten. Sie wunderten sich über den gelblich-grünlichen Bildschirm, auf dem ein Spiel namens *Super Mario Land* zu sehen war.

Doch eines konnten sie der Preview nicht entnehmen: die Größe des Geräts! Denn es waren keine Hände zu sehen, die den Game Boy hielten. Erst zwei Monate später bekam *CV&G* offensichtlich ein Importgerät in die Finger und veröffentlichte eine ausführliche Review.

Der stellvertretende Chefredakteur Jaz Rignall textete: „Es gibt eine neue Nintendo-Konsole in der Stadt. Sie passt bequem in eure Handfläche, hat ihren eigenen Mini-TV-Schirm, und die Spiele stecken in Modulen, die so groß sind wie eine Streichholzschachtel. Klingt das zu gut, um wahr zu sein?“

Weiterhin erfuhren die Leser, dass der LCD-Bildschirm gestochen scharfe Grafik darstellen konnte, die allerdings beim Scrolling verwaschen angezeigt ▶

OFF-ON
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
SCORE
377
LEVEL
6
LINES
1
BATTERY
Nintendo GAME BOY™
B
SELECT
START
PHONES

»Ich fand den Game Boy sehr einfach und schnell zu programmieren.«

R-TYPE II PROGRAMMIERER BOB PAPE

▶ wurde. Rignall erwähnte die vier AA-Batterien, die den Game Boy antrieben, schrieb aber nicht, wie lange man damit spielen konnte – immerhin schien es lange genug zu sein, um ihn nicht zu stören. Den Haupt-Launchtitel *Super Mario Land* beschrieb er als „unglaublich suchterregend."

Der Import-Test endete mit einigen beeindruckenden Zahlen aus Japan: 500.000 Game Boys seien in den ersten zwei Monaten verkauft worden, davon 300.000 allein zum Launch. Und an anderer Stelle im selben Heft ging *Computer & Video Games* sogar so weit, den Game Boy als die Zukunft des mobilen Spielens anzupreisen. Damals war das sicher eine gewagte Aussage – aber sie sollte wahr werden.

Als der Game Boy schließlich nach Europa kam, waren anderthalb Jahre vergangen. Dennoch erschien nur ein halbes Dutzend Spiele zum EU-Launch. Unter diesen waren drei Muss-Titel: *Super Mario Land, Tennis* und *Golf*. Ein vierter Top-Titel, der wichtigste von allen, lag in Europa der Konsole bereits bei: *Tetris* (siehe auch unsere Top-25 der Game-Boy-Spiele). Dieses Bundle hatte sich schon in den USA als genialer Schachzug erwiesen, der binnen weniger Wochen nach dem dortigen Launch zu einer Million verkaufter Game Boys geführt hatte. Und auch in Europa spielten nun Hunderttausende mit den nach unten fallenden Blöcken – *Tetris* war einfach die perfekte Dreingabe, das prototypische Unterwegs-Spiel.

Der Verkaufserfolg des Bundles führte zu einer wahren Flut weiterer Titel, die den Game Boy trotz seines Fliegengewichts (300 Gramm inklusive Batterien) zu einem Schwergewicht unter den Konsolen machte. In den ersten paar Jahren nach Erscheinen gab eine Menge hochrangiger Spieletitel, etwa die Pinball-Simulation *Revenge Of The 'Gator*, der Plattformer *Gargoyle's Quest* oder die Game-Boy-exklusive Fortsetzung *Metroid II: Return Of Samus*. Dazu kamen viele attraktive Lizenzspiele wie *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *RoboCop* oder *Batman*. Sogar Spielhallen-Automaten wurden für den Kleinen umgesetzt – auch wenn ein solches Unterfangen schon auf dem Papier wenig erfolgversprechend klang. Dennoch gab es positive Ausnahmen, wie *Double Dragon, Nemesis* und *R-Type* beweisen.

Der Prozessor des Game Boy war im Prinzip ein für Nintendo modifizierter Z80 – dies stellte sicher, dass viele Programmierer ohne größere Schwierigkeiten auch für den Handheld entwickeln konnten. So schuf beispielsweise Bob Pape, der die gefeierte Spectrum-Version von *R-Type* programmiert hatte, für den Game Boy *R-Type II*. Er stellt das heute als nichts Besonderes dar: „Ich lernte den Game Boy als eine sehr einfach zu programmierende Maschine kennen. Natürlich hatte die Hardware ihre Beschränkungen, aber das galt für alle frühen 8-Bit-Konsolen und -Computer. Einige Kollegen hatten vielleicht Probleme mit dem im Vergleich zum Z80 begrenzten Befehlssatz. Aber all jene Entwickler, die es gewohnt waren, für ZX81 oder den 48-KB-Spectrum noch das letzte Byte auszunutzen, fühlten sich auf dem Game Boy quasi sofort zu Hause."

In der Vergangenheit hatte Nintendo die Entwickler mit unvollständigen oder bewusst vage gehaltenen Anleitungen genervt, doch laut Bob Page war das für ihn kein Problem:

» Ohne diese werdet ihr nicht weit kommen.

MUSIKALISCHES INTERMEZZO

Jonathan Dunn hat für zahlreiche Spiele die Musik komponiert, darunter auch die Titelmelodie für den Game-Boy-Titel *RoboCop*, die durch einen Elektrogeräte-Werbespot berühmt wurde.

Wie hast du damals den Game Boy als Spieleplattform wahrgenommen?
Ich dachte gleich bei meinem ersten Ausprobieren, dass es doch ein großartiges kleines Spielgerät war! *Tetris* war mein erstes Spiel darauf, und ich wurde sofort süchtig. Man konnte sogar zwei Game Boys verbinden und zusammen Klötzchen stapeln. So was hatte ich vorher noch nie erlebt.

Wie würdest du die Soundfähigkeit des Game Boy beschreiben?
Er hatte einige interessante Eigenheiten. Es nutzte Waveform-Sound, den man selbst programmieren konnte, durch Definition von 32 4-Bit-Samples. Ich hab da einige echt schräge Effekte herausgekitzelt. Man hatte auch eine gewisse Kontrolle über die Stereo-Positionierung, auch wenn ich mir wünschte, dass ich davon mehr Gebrauch gemacht hätte. Meistens habe ich Musik von anderen Plattformen auf den Game Boy portiert, sodass mir nicht genug Zeit zum Herumexperimentieren blieb.

Bist du manchmal auf technische Schwierigkeiten gestoßen?
Ich hatte mir meinen eigenen Audio-Treiber für den C64 und das NES/SNES programmiert, doch damals fehlte mir das nötige Z80-Wissen, um dasselbe für den Game Boy zu machen. Deshalb sprang John Brandwood von Ocean ein und modifizierte den Spectrum-Treiber für den GB. Mit den hardwareseitigen analogen Hüllkurven war ich nicht glücklich, weshalb ich John bat, mir per Software ein vielseitigeres Hüllkurven-System zu spendieren. Das hatte auch Nachteile, weil wir dadurch effektiv die Bit-Auflösung des Sounds reduziert haben, aber das erlaubte mir, die Hüllkurven mit anderen notenbasierten Events zu synchronisieren.

Dein *RoboCop*-Thema wird heute noch in der Werbung verwendet. *[Anm. d. Red.: Folgt diesem Link, es lohnt sich! youtube.com/watch?v=iqHkGX6VrUQ]* Bist du

» Der Musiker Jonathan Dunn.

» [Game Boy] *RoboCop* war ein tolles Spiel mit superber Musik.

» Die Aufnahme von 1992 zeigte Programmierer Ken Murfitt bei der Game-Boy-Entwicklung im Büro von The Sales Curve in London. Er kommentiert für uns das Foto: „Der Flachkabel-Anschluss, der aus dem PC kommt, wurde in den Modulschacht eines normalen Game Boy gesteckt. Eine Steckkarte im PC simulierte die unterschiedlichen Modulgrößen. Es gab also keine Emulation, sondern wir testeten die Spiele direkt auf dem Game Boy. Am PC tippte ich den tatsächlichen Assembler-Code ein, mit einem Texteditor namens Brief. Der wurde in Maschinencode assembliert, und das Binär-Image wurde dann in den Speicher der PC-Steckkarte geladen. Verband man dann den Game Boy mit der Karte, erkannte der den Code als Modul und begann mit der Ausführung. Wir brauchten normalerweise neun Monate für ein Game-Boy-Spiel.

» [Game Boy] *Tetris* war die Killer-App des Game Boy – ein simples, süchtigmachendes Mobilspiel.

„Wenn du nicht weißt, dass da etwas ist, vermisst du es auch nicht!", lautet sein trockener Kommentar. „Vermutlich wurden bestimmte Programmiertechniken bewusst geheim gehalten, um manchen Firmen einen Vorteil zu geben. Dinge wie Sprite-Multiplexing oder wie man sieben unterschiedliche Grautöne erzeugen konnte." Viele andere Aspekte der Game-Boy-Programmierung aber seien so offensichtlich gewesen, dass sie keiner Dokumentation bedurft hätten.

Auch der Schneider-CPC-Entwickler Ken Murfitt wechselte liebend gern zum Game Boy: „In mancherlei Hinsicht war der GB leichter zu programmieren als andere Z80-Systeme", erzählt er uns. Für den Game Boy programmierte er im Auftrag des Publishers The Sales Curve *Double Dragon 3* und *The Lawnmower Man*.

Murfitt fährt fort: „Es war aufregend, echte Sprites und Hintergrund-Scrolling via Hardware zur Verfügung zu haben – nachdem ich dieselben Effekte jahrelang mit viel Mühe irgendwie von Hand aus dem CPC oder Spectrum herauskitzeln musste. Auf dem Game Boy brauchte ich keine speicherfressenden Workarounds wie Sprites-Maskierung zu benutzen, und auch nicht mehr die Z80-Stapeltricks, um den Hintergrund zu scrollen." Natürlich war die Farblosigkeit des ersten Game Boy ein Rückschritt für einen Homecomputer-Programmierer, der Schneider CPC etwa konnte 27 Farben darstellen: „Vier Graustufen waren nicht viel. Man konnte zwar per Flickering Zwischentöne erzeugen, aber das lenkte das Auge ab, sodass ich weitere Graustufen lieber durch Dithering erzeugte."

Veteranen-Programmierer fanden also das Coden für den Game Boy nicht sonderlich schwer. Doch dafür wurden sie mit bislang ungewohnten Sachverhalten konfrontiert, vor allem mit der Batterielaufzeit. Ken Murfitt weiß noch, was ihn damals erstaunte: „Nach der Berechnung jedes Frames musste man den Prozessor mittels HALT oder STOP in den Schlafmodus versetzen. Und das für jeden Frame, 60-mal pro Sekunde. Ich konnte kaum glauben, dass man durch das Ein- ▶

überrascht von der anhaltenden Popularität?

Dass die *RoboCop*-Musik so ein Dauerbrenner werden würde, konnte niemand voraussehen. Damals war das nur ein weiteres Spiel für mich. Seinerzeit produzierte man bei Ocean sehr schnell, und schon stand wieder das nächste Projekt vor der Tür. Da blieb nicht viel Zeit zum Nachdenken. Ich frage mich noch heute, wie ich all die unterschiedlichen Versionen dieses Stücks hinbekommen habe. Es ist toll, dass das Stück immer noch lebt.

» [Game Boy] *Hook* gewann ebenfalls durch Jonathans Mus k.

Bekommst du eigentlich Geld, wann immer die *RoboCop*-Melodie benutzt wird?

Mittlerweile erhalte ich Autorentantiemen. Aber als es in dem Ariston-Werbespot benutzt wurde, bekam ich nichts – Ocean dachte wohl einfach, dass das kostenlose PR sei.

Und was machst du heutzutage beruflich?

Seit zwei Jahren lebe ich in Slowenien und arbeite als kaufmännischer Leiter für eine Spielefirma namens IBZooT. Ich bin außerdem Mitgründer des Mobilspiel-Start-ups Fatleg Games. Ich programmiere noch, ich schreibe noch Musik. Es macht Spaß, an kleinen Mobilspielen zu arbeiten: Du brauchst kein großes Team, um etwas Gutes zu produzieren.

» Der Game Boy des britischen Retro-Gamer-Autors Paul Drury wurde von Alexey Pajitnov (*Tetris*) signiert.

GAME-BOY-ZUBEHÖR

Einige der ernsthafteren Accessoires für den Game Boy.

BATTERIE-PACK

■ Es klingt vielleicht nicht sehr aufregend, war aber nützlich. Obwohl der Game Boy der am wenigsten stromfressende Handheld war, konnte man hiermit nochmal bis zu zehn Stunden weiterspielen, wenn die Batterien doch zur Neige gingen. Außerdem diente dieses Zubehör auch als Stromanschluss für zu Hause.

GAME LIGHT

■ Bis auf den Japan-exklusiven GB Light hatten die Nintendo-Handhelds bis einschließlich der ersten GBA-Version keine Hintergrundbeleuchtung. Im Dunkeln oder Düsteren spielen war also nicht, und das galt besonders für den monochromen Erstling. Zusatzleuchten (hier von Nubi, benötigte vier AA-Batterien) halfen etwas.

VERSTÄRKER

■ Dieses Nubi-Accessoire steckt man in den Kopfhöreranschluss unten am Game Boy, um damit den Sound zu verstärken; zudem erklang er in Stereo. Man muss diesem Verstärker lassen, dass er zumindest versuchte, im Design dem Game Boy zu ähneln.

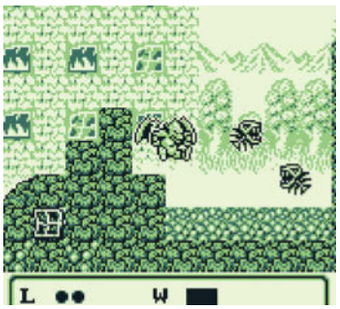
GB CAMERA

■ Dieser seltsame Aufsatz von 1998 machte aus dem Game Boy eine kompakte digitale Kamera (kurz bevor Digitalkameras ihren Siegeszug antraten). Man kann damit unansehnliche Fotos machen und sie ansehen. Außerdem waren einige Spiele eingebaut, für die man irre grinsen musste. Ein sehr beängstigendes Add-on …

GB PRINTER

■ Angenommen, ihr hattet mit der GB Camera einige grieselige Schwarz-Weiß-Fotos geschossen und wolltet sie unbedingt ausdrucken – dann brauchtet ihr diesen kleinen Thermodrucker. Außerdem unterstützte eine Reihe von Spielen den Zusatz mit Funktionen zum Ausdrucken von Highscores oder Bildschirmfotos.

» Ja, der „Booster Boy" ist so unpraktisch, wie er aussieht.



» [Game Boy] Capcoms *Gargoyle's Quest* war ein Spin-off des Arcade-Hits *Ghosts 'N' Goblins*.

» [Game Boy] Nicht weniger als drei *Ninja Turtles*-Spiele erschienen für den Handheld.

» Der „External Connector" war für Multiplayer oder Zusatzgeräte gedacht.

» Nintendo machte Spiele, die gut auf dem kleinen Monitor und ohne Farben funktionierten. «

GRAPHICS ARTIST ELLIOT CURTIS

▶ sparen dieser winzigen Fetzchen von CPU-Zeit merklich Strom sparen konnte, aber genau so war es."

Dann gab es noch den Sonderfall der „Version Zero Game Boys". Das waren die allerersten produzierten und verkauften Game Boys, von denen weltweit nur ein paar Tausend existierten. Trotzdem bestand Nintendo darauf, dass jedes Spiel auch auf diesen perfekt funktionieren musste. Murfitt erklärt die Problematik: „Der Videospeicher der Version-Zero-Geräte war geringfügig langsamer, was sich in bestimmten Situationen durch verhackstückte Hintergrund-Kacheln bemerkbar machte. Der Zwang zur Abwärtskompatibilität war eine Schande, denn es reduzierte nochmals die Zahl der Hintergrundblöcke, die man pro Bildschirm-Refresh updaten konnte."

Eine andere Problematik stellte die geringe Größe des Bildschirms in Verbindung mit den wenigen Graustufen dar: Die Grafiker mussten dafür sorgen, dass insbesondere die Sprites dennoch erkennbar blieben und sich vom Hintergrund abhoben. Elliot Curtis mochte diese Herausforderung. Er arbeitete damals für die Tiertex Design Studios und schuf Grafiken für diverse Disney- und FIFA-Lizenztitel. „An Konsolenspielen mitzuwirken, war ein Traum für mich. Ja, der Game Boy hatte ziemliche Limitierungen, aber ehrlich gesagt war es schwieriger, für die anderen damaligen Konsolen zu entwickeln. Immer, wenn ich einen einer meiner Sprites das erste Mal über den Game-Boy-Screen laufen sah, war ich entzückt. Er sah immer besser aus als in *Deluxe Paint*, mit dem ich ihn gezeichnet hatte."

Die größten Kopfschmerzen bereiteten bildschirmfüllende Grafiken, etwa Titel-Bildschirme. Der Screen des Game Boy ist in ein acht mal acht Felder großes Raster unterteilt, und jedes Feld ist ein Zeichen. Wenn man eine bildschirmfüllende Grafik erstellt, lassen sich nur um die 21 individuelle Zeichen benutzten. Elliot stöhnt heute noch darüber: „Das reichte hinten und vorne nicht! Wir hatten vom Programmierer ein Tool, das die einzelnen Zeichen hervorhob, wenn wir irgendetwas malten. Dann mussten wir kreativ sein und die Zeichen innerhalb des Bildes spiegeln oder rotieren. Es war immer frustrierend, ein schönes Bild auf diese Weise zu verunstalten, aber anders ging es nicht. Gerade bei Titelbildschirmen waren auch die Lizenzen zu beachten, für Kreativität war da kein Platz. Publisher-Logos zu zeichnen, ist schon langweilig genug! Dann aber auch noch einen vollen Tag damit zu verbringen, sie irgendwie tatsächlich anzeigen zu können – das war kein Spaß!"

» [Game Boy] Bob Pape setzte *R-Type II* für den GB um, es war noch besser als der tolle Vorgänger.

» [Game Boy] Das Prügelspiel *Double Dragon 3* konnte man kooperativ mit zwei Game Boys spielen.

MOBILER MULTIPLAYER-MODUS

Das gab's vorher nicht: Per Kabel konnte man zwei Game Boys koppeln.

Mit dem Link-Kabel, das anfangs dem Game Boy beilag, später extra gekauft werden musste, ließen sich zwei Handhelds miteinander verbinden. Und siehe da: Just das den europäischen und amerikanischen Game Boys beiliegende *Tetris* bot einen fantastischen Zweispieler-Modus, der die Akteure als Mario und Luigi gegeneinander antreten ließ. Der Modus war so simpel wie spaßig und machte *Tetris* noch besser.

Da die meisten GB-Besitzer ein Link-Kabel hatten, wurde es von vielen Spielen unterstützt. Sportspiele wie *Tennis* and *Golf* gehörten ebenso dazu wie Kampfspiele à la *Mortal Kombat* und *Killer Instinct*. Die beiden *Double-*

» [Game Boy] „Episch" scheint erst mal nicht zu GB-Spielen zu passen, aber wie sonst sollten wir *Link's Awakening* beschreiben?

Elliots spätere Spiele waren speziell für den Super Game Boy optimiert, ein Gerät, mit dem sich Game-Boy-Module auf dem SNES anzeigen ließen, oft mit nachträglich hinzugefügten Farben. Wie kann man sich diesen Prozess auf Seiten des Grafikers vorstellen? Elliot erklärt es uns: „Die Farben kalkulierten wir bereits beim Erstellen der Grafiken mit ein. Ich hatte vier Paletten mit je vier Farben. Da ich vom Spectrum kam, waren die acht mal acht Zeichen großen Farbblöcke kein neues Problem für mich. Dennoch waren für mich die Farbgrafiken für Super Game Boy ein Graus. Denn die Zahl der Spieler, die sie jemals sehen würden, war so klein, dass es wie Zeitverschwendung wirkte. Bei *FIFA 98* habe ich am Rand einem Fußballer ein Trikot des Watford FC verpasst, und kam damit durch!" *[Anm. d. Red.: Der britische Zweitligist Watford FC hat knallgelbe Trikots – doch in Graustufen konnte man das nicht sehen]*

Immerhin sahen Super-Game-Boy-Spiele in Magazinen besser aus – wie jeder, der jemals Game-Boy-Screens abfotografiert hat, bestätigen wird. Dazu packte man nämlich den Game Boy in eine Art großen Schuhkarton, und zielte durch ein Loch an einem Ende mit der Kamera auf den Bildschirm. Doch aufgrund der Bewegungsunschärfe misslangen viele Fotos, und wenn man das GB-Spiel pausierte, erschien meistens ein Pausemenü auf dem Screen. Zudem eigneten sich die grünlichen Fotos nur schlecht zum Abdruck auf Papier.

Ed Magnin störten hingegen ganz andere Dinge am Game Boy. Der ehemalige MicroProse- und Cinemaware-Mitarbeiter war auf den Apple II und IIGS spezialisiert, bevor er zu Virgin wechselte und dort für Game Boy entwickelte. Er verzieht das Gesicht: „Seine CPU war wie ein kastrierter Z80, es gab Speicherbänke, zwischen denen man ständig umschalten musste. Um eine Grafik einzubauen, musste sie nicht nur in das Modul passen, sondern in einen freien Platz auf genau einer Speicherbank." Bevor der Nintendo DS erschienen sei, so lästert er lachend weiter, wäre der Hauptjob eines Programmierers von Nintendo-Konsolen gewesen, die miese Technik dahinter besser aussehen zu lassen, als sie es eigentlich war.

Trotz dieser Vorbehalte war Ed für die fantastische Game-Boy-Version von *Prince of Persia* verantwortlich. Für diese hatte er zusätzlich mit Nintendos berüchtigter Abneigung gegenüber Bildschirmgewalt zu kämpfen. Ed erinnert sich: Wir machten sie auf den Slicer in *Prince of Persia* aufmerksam. Sie sagten, das sei kein Problem, solange man kein Blut zu sehen bekomme. Sie hatten also selbst mit einer grauen, wenige Pixel großen ‚Blutlache' auf dem GB-Screen ein Problem!" Auch die von unten hochschießenden Pfähle passten Nintendo nicht. „Ich fand erst Jahre später heraus, dass das Problem gar nicht das Sterben an sich war, Nintendo wollte schlicht keine ‚den Körper deformierende Gewalt'. Es war also okay, den Helden sterben zu lassen, ihm durften dabei nur keine Pfähle aus dem Rücken ragen…"

»KAMPF DER BEIDEN BESTEN«

Die Verkaufszahlen der beiden größten GB-Hits

32.52 MILLIONEN

POKÉMON (ROT, BLAU, GRÜN) VS. TETRIS

35 MILLIONEN

» Hier kam die Musik raus. Oder ihr hieltet eure Hand drüber…

» Der GB hatte keine Hintergrundbeleuchtung, ließ euch aber immerhin den Kontrast verändern.

» Der Einschaltknopf verriegelte nebenher auch die Module im Schacht. Als ob sie jemals herausgefallen wären!

Dass sich die Entwickler trotz all dieser Einschränkungen die Mühe gaben, für den Game Boy zu entwickeln, hatte einen einfachen Grund: Jedem war klar, dass Nintendo eine ungeheuer populäre Plattform geschaffen hatte. Ed erinnert sich: „Es war meine Tochter, die mich auf die Idee gebracht hat, für Game Boy zu entwickeln. Sie war noch im Kindergarten, als ich gerade meinen Job verloren hatte, weil Cinemaware pleite gegangen war. Sie sagte: ‚Papa, du musst was mit Nintendo machen!' – und sie hatte Recht: Wirklich alle Kinder hatten einen Game Boy!"

Der Game Boy wurde dauerhaft zum führenden Handheld auf der Welt, obwohl kurz nach ihm mehrere starke Herausforderer erschienen: Atari Lynx, Sega Game Gear und PC Engine GT (TurboExpress) hatten überlegene Hardware und vor allem Farb-Bildschirme, sie sahen aus wie die nächste Generation. Auf dem Papier war die Sache klar – doch erstaunlicherweise verwies der Game Boy alle in ihre Schranken.

So erstaunlich war das aber gar nicht, wenn man die Situation genauer betrachtet. Zunächst einmal war der Game Boy als Erster auf dem Markt und faszinierte deshalb viele Menschen. Gleichzeitig setzte er die Erwartungen der Leute an Handheld-Technik ▶

Dragon-Fortsetzungen ließen euch mit einem Freund zusammen die Straßen säubern.

Der Programmierer von *Double Dragon 3*, Ken Murfitt, berichtet von den Schwierigkeiten hinter der Koop-Entwicklung: „Das war ganz schön kompliziert. Um das Spiel zu testen, musste mich mein Kollege Tom Prosser unterstützen, anders ließen sich nicht alle Synchronisierungsfehler beseitigen. Ich lernte viel über Datenpakete und Timing. Beispielsweise gibt es keine zwei Game Boys, die mit exakt 60 Hz takten – einer wird eine Idee langsamer sein. Das bedeutete, dass man ein Zweispieler-Spiel nicht mit Hilfe des Screen-Refreshs syncen konnte."

Einer der beliebtesten Einsatzwecke für das Kabel war das Transferieren von Pokémon zwischen der roten und blauen Version (anders kam man nicht an alle Monster). Außerdem konnte man per Link-Kabel auch gegen einen anderen Pokémon-Sammler antreten.

Es gab sogar einen Vierspieler-Adapter, der aber nur von wenigen Titeln supportet wurde, insbesondere *F-1 Race* (diesem lag der Adapter bei), *Super RC Pro-Am* und *Gauntlet II*. Der Egoshooter *Faceball 2000* unterstützte sogar bis zu 16 Spieler!

» *Prince-of-Persia*-Programmierer Ed Magnin zeigt stolz seinen GBA.

» *Donkey Kong* (1994) bot verbesserte Grafiken, Farben und eine Retro-Umrandung, wenn man es auf dem Super Game Boy abspielte.

» [Game Boy] Dank Spezial-Adapter konnte man *Gauntlet II* wie in der Spielhalle zu viert erleben.

▶ herab. Außerdem glänzte er mit seiner langen Batterie-Laufzeit von rund 15 Stunden mit nur vier AA-Batterien – die Farb-Konkurrenz schaffte mit mehr Batterien nur deutlich weniger Stunden. Nicht zuletzt war er, gerade aufgrund der primitiven Technik, das billigste Gerät am Markt, und Nintendo war sich nicht zu schade, den Preis weiter abzusenken, um Impulskäufe zu evozieren.

Die Hauptstärke des Game Boy aber war seine riesige und weiter wachsende Spiele-Bibliothek. Innerhalb von zehn Jahren erschienen über 700 Titel für den Spielezwerg. Neben hochwertiger Nintendo-Ware erschienen zahlreiche Produkte von Drittherstellern. Zum beliebten Starttitel *Super Mario Land* erschienen 1992, 1994 und 1998 nicht weniger als drei Fortsetzungen, und mit *The Legend Of Zelda: Link's Awakening* bewies der Game Boy 1993, dass auch große Action-Adventures kein Problem für ihn darstellten. 1994 kam dann eine der erfolgreichsten Nintendo-Marken überhaupt für den Handheld, *Donkey Kong*, bereits 1995 gefolgt von Rares *Donkey Kong Land*. Und gerade, als das Gerät an Überalterung zu sterben drohte, erschien 1996 *Pokémon* für den Game Boy – und trat eine „Fang sie alle"-Hysterie los, die seine Lebensdauer nochmals um einige Jahre verlängerte.

Außerdem brachte Nintendo mehrere Hardware-Überarbeitungen heraus. 1996 erschien der Game Boy Pocket mit einem schickeren Gehäuse und einem klareren LCD. 1998 folgte, allerdings nur in Japan, der Game Boy Light mit Hintergrundbeleuchtung. Später im selben Jahr erschien dann endlich mit dem Game Boy Color die Farbvariante – nach unglaublichen 64 Millionen verkauften Monochrom-Game-Boys konnte also die nächste Phase der Erfolgsgeschichte beginnen.

Für Grafiker Elliot Curtis war die Zahl und Qualität der Spiele der wichtigste Erfolgsgrund für den Game Boy: „Nintendo machte Spiele, die gut auf dem kleinen Monitor und ohne Farben funktionierten – alle anderen Handhelds schienen in erster Linie nur Portierungen von den großen Konsolen zu bekommen, die dementsprechend enttäuschend aussahen."

Programmierer Ken Murfitt fügt hinzu: „Nintendo verstand früh, dass Konsumenten Produkte schätzen, die zugänglich, günstig und robust sind. Aber wenn ich den Erfolg des Game Boy in einem Wort erklären müsste, dann wäre dieses: *Tetris*."

Als einen der Ersten, die im Westen den Game Boy rezensierten, haben wir Jaz Rignall um seine Gedanken gebeten: Haben damals die technisch überlegenen Konkurrenz-Handhelds seine Game-Boy-Begeisterung nicht gedämpft? „Im Gegenteil: Je öfter ich auf den anderen Handhelds spielte, desto schöner sah für mich Nintendos grauer Backstein aus: Die damaligen Farb-LCDs saugten den Strom schneller aus den Batterien, als man sie wechseln konnte. Der Game Boy war da viel genügsamer. Und auch wenn er heute klobig aussieht: Man konnte ihn bequem über Stunden hinweg halten, und er war sehr robust. Lynx und Game Gear wirkten geradezu zerbrechlich im Vergleich."

Rignall mochte auch den PC Engine GT, doch „der war teuer und Weltmeister im Batterie-Leersaugen. Und einige der Module waren unspielbar, weil sie für den Fernseher konzipiert waren. Am Ende beweist der Game Boy eben, dass es um die Spiele geht, nicht um die Technik!"

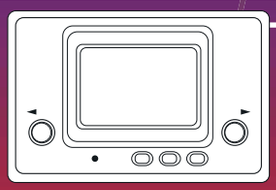
Keine Frage: Am langfristigen Erfolg von Nintendo hatten der Game Boy und seine mobilen Nachfolger Game Boy Advance, DS und 3DS einen großen Anteil. Man stelle sich nur vor, Nintendo hätte im letzten Jahr die katastrophalen Wii-U-Verkaufszahlen nicht zumindest teilweise durch den weiterhin gut laufenden 3DS ausgleichen können! Wie es weitergeht mit den Handhelds, weiß allerdings nur Nintendo: Zuletzt nahm man dem 3DS sein (eher unwichtiges) Kernfeature 3D und verkaufte die abgespeckte Version als Billiggerät 2DS. Kommt als Nächstes vielleicht ein neuer Game Boy, ganz ohne „Doublescreen"? Ein für Retrospiele, die online ans Gerät gebeamt werden, optimiertes Gerät? Sicher scheint nur eines: Der 3DS wird nicht die letzte Handheld-Generation aus Kioto sein.

Danke an Warez, Bournemouth (www.retrowarez.co.uk) für die Unterstützung.

» Achtung, Gewalt-Alarm. Die „Slicer" bei *Prince of Persia* gefielen Nintendo nicht.

STAMMBAUM DER NINTENDO-HANDHELDS

Die wichtigsten Handheld-Konsolen von Nintendo in der Zeitleiste.



GAME & WATCH: 1980 UND SPÄTER

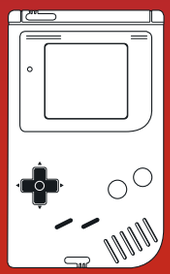
1989

GAME BOY

1998 — 1998 — 1996

GAME BOY COLOR

GAME BOY LIGHT



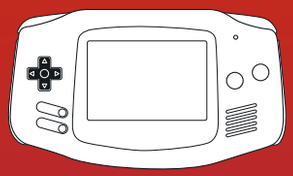
GAME BOY POCKET

»Je öfter ich auf den anderen Handhelds spielte, desto schöner sah für mich Nintendos grauer Backstein aus.«

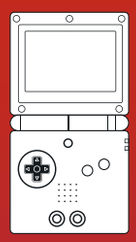
SPIELEJOURNALIST JAZ RIGNALL

GAME BOY ADVANCE

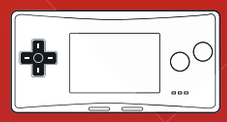
2001 — 2003 — 2005



GAME BOY ADVANCE



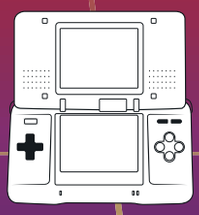
GAME BOY ADVANCE SP



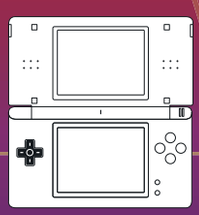
GAME BOY MICRO

NINTENDO DS

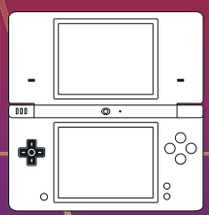
2004 — 2006 — 2008 — 2009 — 2011 — 2012 — 2013



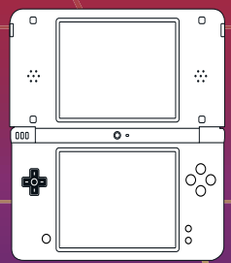
NINTENDO DS



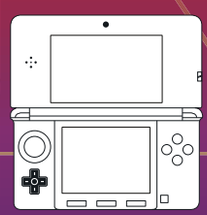
NINTENDO DS LITE



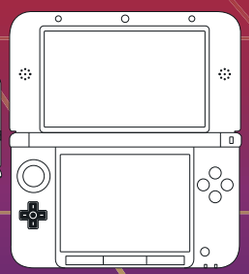
NINTENDO DSi



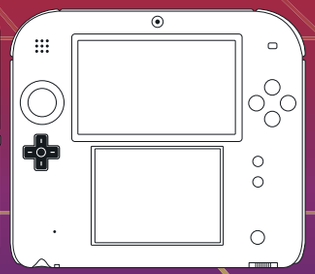
NINTENDO DSi XL



NINTENDO 3DS



NINTENDO 3DS XL



NINTENDO 2DS

LYNX

DER LUCHS ZEIGT SEINE KRALLEN

DIE GESCHICHTE DES ATARI LYNX

Im Jahr 1989 versetzte Nintendo die Spielewelt mit dem Game Boy in Aufruhr. Nur wenige Monate später setzte Atari mit dem farbigen 16-Bit-Lynx noch einen drauf. **Retro Gamer** klärt, was das Gerät so besonders machte, und stellt die moderne Indieszene dazu vor.

Aus heutiger Sicht ist die Sache klar: Das tragbare Spielgerät von Atari konnte trotz seiner Technikpower nicht genug Leute begeistern, um sich durchzusetzen. Viele sehen es heute als klaren Fehlschlag, der es einfach nicht mit dem Game Boy aufnehmen konnte.

Natürlich steht Nintendos Mobilkonsole im Rückblick betrachtet wesentlich besser als Ataris System da – und übrigens auch als jeder andere Handheld danach. Aber der Lynx („Luchs") ist dennoch ein spannender Teil der Spielegeschichte, den man nicht ignorieren kann.

Der ursprünglich auf den Namen „Handy" getaufte („Der Praktische" – nur Deutsche denken bei dem Begriff an Mobiltelefon) war im August 1986 von Dave Needle und RJ Mical konzipiert worden, die zu dieser Zeit für das Software-Unternehmen Epyx arbeiteten (siehe auch unser Interview mit RJ Mical in dieser Ausgabe). Beide waren schon zuvor am Entwurf des Amiga wesentlich beteiligt gewesen. Man erzählt sich, dass die ersten Skizzen des Geräts in einem Restaurant auf eine Serviette gezeichnet wurden. Viele Ideen wurden aufgestellt und wieder verworfen, darunter ein Monochrom-Display, ein Kassettenlaufwerk, eine Infrarot-Schnittstelle und so fort.

Chuck Sommerville, der Schöpfer von *Zarlor Mercenary* und *Chip's Challenge* (siehe dazu Anatol Lockers Retro Revival in dieser Ausgabe) war ein Mitglied des „Handy"-Teams von Epyx. Er erinnert sich an den Entwicklungsprozess: „Der Prototyp wurde auf Sperrholzbretter montiert. Sie waren mit Chips bestückt, die die finale Hardware simulieren sollten. Manchmal warteten viele Entwickler darauf, ihre Werke auf dieser ‚echten' Hardware testen zu können. Einer aber brauchte immer besonders lange. Wir piekten ihn immer mit einem scharfen Gegenstand, damit er in die Gänge kam. Nach dem Bankrott von Epyx wurde der Prototyp zerlegt. Niemand wollte das Sperrholz, also nahm ich es mit nach Hause und reparierte damit meinen Badezimmerboden!"

Im fertigen Atari Lynx gab es einen 16-Bit-Grafikchip, der „Suzy" genannt wurde. Er konnte sage und schreibe 4.096 Farben für den Bildschirm erzeugen (16 pro Scan-Line), genau wie beim Amiga. Außerdem konnte er sowohl Sprites als auch Hintergrundbilder skalieren und rotieren – so etwas kannte man zu dieser Zeit nur aus der Spielhalle. Die CPU war ein 65C02, eine Variante des beliebten 68000er, der etwa im C64, in Atari 8-Bit-Rechnern, im Apple II oder ▶

»DER PROTOTYP WURDE ZERLEGT UND NIEMAND WOLLTE DAS SPERRHOLZ, ALSO NAHM ICH ES MIT NACH HAUSE UND REPARIERTE DAMIT MEINEN BADEZIMMERBODEN.«

CHUCK SOMMERVILLE

» Es g bt viele tolle Spiele für Ataris Gerät, vor allem Spie hallenumsetzungen.

im NES zu finden war. Im Lynx war er allerdings viermal so schnell getaktet, damit er mit den Spezialchips mithalten konnte. Als Begleiter stellte man ihm einen 16-Bit-Custom-Chip zur Seite, der ihm komplexe mathematische Aufgaben abnehmen konnte. Einen Bit-Blitter gab es schon im Amiga, aber noch nie in einer Konsole.

Abgerundet wurde das technisch ambitionierte Design von „Mikey", dem Soundchip des Lynx. Die vier Stereokanäle gehörten damals zum Standard, die für jeden dieser Kanäle mögliche Sprachausgabe (ohne dabei die CPU zu belasten) allerdings keineswegs! Die Lynx-Hardware war der Konkurrenz derart überlegen, dass man meinen könnte, dass Epyx damit den großen Trumpf in der Hand gehalten hätte. Wie wir wissen, verlief die Geschichte allerdings ein wenig anders.

Da Epyx allein nicht finanzstark genug war, um die Konsole selbst herauszubringen, ging die Firma damit bei allen großen Namen der Branchen hausieren, angefangen bei Sega und dem späteren Mitbewerber Nintendo. Nach einigen höflichen „Neins" blieb nur ein Konzern übrig – Atari. Jack Tramiels Firma war immer noch ein großer Name in der Industrie. Da man aber bei Epyx genau wusste, wie schwierig es war, mit dem illustren Tramiel zusammenzuarbeiten, sah man den Publisher als allerletzte Option an.

Chuck erinnert sich an den Tag, an dem man ihm mitteilte, dass Atari von dem System beeindruckt war. „Zu Beginn machte ich mir Sorgen, weil mein Chef außer sich war. Er hatte anscheinend zuvor schon schlechte Erfahrungen mit Atari gemacht." Man muss fairerweise anmerken, dass Atari stets um gute Geschäftsbeziehungen bemüht war, da die Firma wusste, dass sie ein fantastisches Gerät in Reichweite hatte. „Später hörten wir, dass Atari sehr um uns bemüht war", fährt Chuck fort. „Ich war voller Hoffnung, dass sich alles zum Guten wenden würde, weil Epyx das Geld ausging und uns nicht mehr viel anderes übrig blieb."

Nachdem Atari zugestimmt hatte, den „Handy" von Epyx zu kaufen, erfuhr er einige Namensänderungen. So erinnert sich der Programmierer von *Gates Of Zendocon*, Peter Engelbrite: „Kurzzeitig hatte Atari es das ‚Atari Portable Entertainment System' genannt. Als ich darauf hinwies, dass die Abkürzung ‚APES' (dt. ‚Affen') sei, wurde der Name fallen gelassen." Engelbrite erzählt weiter, dass zur Zeit, als als das Projekt auch bei Epyx noch unter Geheimhaltung stand und mit Sicherheitsschlössern geschützt wurde, der offizielle Projektname „Nuclear Toaster" lautete. Erst später entschied man sich bei Atari für den Namen „Lynx", was weniger eine Anspielung auf den Luchs darstellen sollte, als vielmehr auf die Fähigkeit des Geräts war, sich mit anderen Konsolen zu verbinden („Link").

Als kleiner Einschub: Auch die auf den Lynx folgenden beiden Konsolen von Atari hießen offenbar nur zufällig wie Raubkatzen. Der Name des Panther kam nämlich vom Sportwagen Panther Kallista, dasselbe gilt für den Namensvetter des Jaguar.

» ATARI HATTE ES DAS ‚ATARI PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM' GENANNT. ALS ICH DARAUF HINWIES, DASS DIE ABKÜRZUNG ‚APES' SEI, WURDE DER NAME FALLEN GELASSEN. «

PETER ENGELBRITE

LYNX I GEGEN LYNX II

Wie schlägt sich die Technik der beiden Versionen?

270 x 98 x 38 mm	ABMESSUNGEN	230 x 98 x 48 mm
4-Kanal Mono	SOUND	4-Kanal Stereo
4–5 Stunden	BATTERIELAUFZEIT	5–6 Stunden
Nein	REGIONALSPERRE	Nein
160 x 102	AUFLÖSUNG	160 x 102
3.5" LCD (beleuchtet)	BILDSCHIRM	3.5" LCD (optional beleuchtet)
50mm	LAUTSPRECHER	40mm
Bis zu 16	COMLYNX	Bis zu 16

Bilder mit freundlicher Genehmigung von Evan-Amos

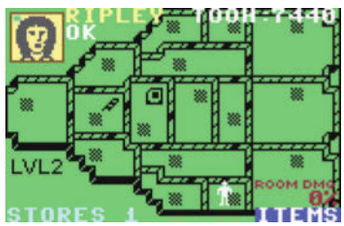
Am 1. September 1989 ging der Atari Lynx offiziell in den Vereinigten Staaten an den Start – nur zwei Monate, nachdem dort der Game Boy herausgekommen war. Er hatte zwar einen Farbbildschirm und beeindruckende Spezialfähigkeiten, war aber auch doppelt so groß, doppelt so teuer und die Batterien hielten wesentlich kürzer. Dennoch waren die anfänglichen Reaktionen der Spieler und der Medien auf das Gerät sehr gut. Es wurde im Bundle mit Epyx' grandiosen *California Games* verkauft. Wobei es zum Start überhaupt nur drei weitere Spiele gab: den technisch beeindruckenden *After Burner*-Klon *Blue Lightning*, das Ballerspiel *Gates Of Zendocon* und *Electrocop*. Als 1990 mehr Spiele herauskamen, warfen viele Spieler, die eine leistungsstarke Konsole wollten, ein Auge auf den Lynx.

1990 erschien der Lynx dann in Europa und trieb mit seinem Preis, der etwa doppelt so hoch war wie der des Game Boy, Tränen in die Augen aller Interessierter. Daryl Still, der britische Marketingchef von Atari, sollte das Gerät auf dieser Seite des großen Teiches bewerben und erinnert sich an seinen Erstkontakt damit: „Ich liebte es damals und tue es immer noch. Der technische Unterschied zum Game Boy war enorm." Daryl war aber nicht als einziger vom Lynx beeindruckt, sondern auch die Programmierer, die Atari als eigenes Entwicklerteam für das Gerät vorgesehen hatte. Einer von ihnen war D. Scott Williamson, der zuvor für den Atari Genesis entwickelt hatte (bevor der Deal mit Sega nichts wurde) und dann zum Atari STe gewechselt war.

Williamson erinnert sich gerne an den Handheld: „Ich habe schon mit zehn Jahren zu programmieren angefangen. Mit 14 konnte ich Assembler. Und ich war schon immer ein großer Fan der Atari-Geräte. Als ich 1987 einen Job bei Atari bekam, ging ein Traum in Erfüllung. Alles am Lynx war faszinierend, also stürzte ich mich sofort darauf und legte los."

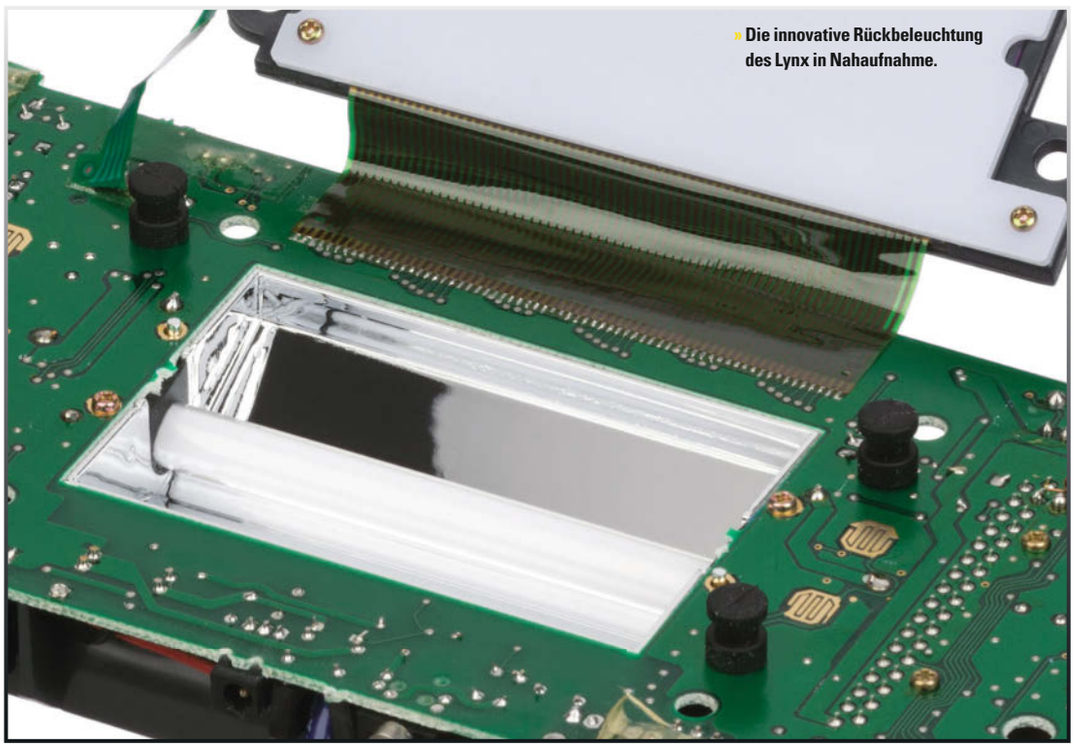
D. Scott Williamson steckt hinter einigen der besten Spielhallenportierungen für den Lynx und war unter anderem an *RoadBlasters*, *Toki* und *STUN Runner* beteiligt. Er nutzt gerne die Gelegenheit, uns zu erzählen, wie sich das Entwickeln abspielte. „Von der technischen Architektur her war er seiner Zeit weit voraus – tragbar, in Farbe, für Links- und Rechtshänder, netzwerkfähig… und das sind nur die Aspekte, die man von außen sehen kann", beginnt er. „Es hatte schnelle Multiplikations- und Divisions-Hardware, beeindruckende Mehrkanal-Schaltkreise, um Sound zu erzeugen, und große, kopiergeschützte Cartridges. Am innovativsten war aber die Grafik. Bitmaps mit Hardware-Kollisionserkennung und die Fähigkeit, komprimierte Sprites verschoben und skaliert auszugeben – diese und noch einige andere Tricks beherrschte der Lynx. Man konnte auch 3D-Modelle verwenden wie bei *Hard Drivin'* und *Steel Talons*. Die skalierbaren und überlagerbaren Sprites erlaubten mir kurvige Straßen wie in *RoadBlasters* oder Tunnels wie in *STUN Runner*."

Doch nicht nur die technischen Features setzten Maßstäbe, sondern auch die Beilagen, die den Lynx zu einem attraktiven Gesamtpaket für Entwickler werden ließen. Die Dokumentation war umfassend und bot ein Entwickler-Kit mit Beispielcode für jede noch so unwichtige Subroutine. ▶



» **[Lynx] Chris Millwards erste C64-Umsetzung war das großartige *Alien*.**

» **[Lynx] D. Scott Williamsons *STUN Runner* ist eine der besten Automatenumsetzungen überhaupt.**



» **Die innovative Rückbeleuchtung des Lynx in Nahaufnahme.**

Bilder mit freundlicher Genehmigung von Evan-Amos

SONGBIRD PRODUCTIONS

Carl Forhans Firma veröffentlicht sowohl Indie-Spiele als auch neue Prototypen.

Was brachte dich darauf, mit Songbird neue Lynx-Spiele zu veröffentlichen?
Als ich Mitte der 90er Jahre auf den Lynx stieß, war das Internet noch jung und man hing im Usenet ab. Ich fand in einer der Newsgroups einige Posts von Atari-Hackern, die behaupteten, einen Weg gefunden zu haben, über den seriellen Port Code in den Speicher des Lynx zu laden. Das fand ich zu cool, um es zu ignorieren, und nahm Kontakt zu ihnen auf. Ich glaube, dass die erste Demo, das wir machten, ein lächerliches Spielchen namens *Pong5* war. Danach stieg ich wirklich in die Lynx-Hardware ein und lernte, wie man Sounds erzeugt, Stereo nutzt und natürlich die Sprite-Engine verwendet.

Was machte den Lynx für dich aus?
Die Hardware-Engine, die Objekte auf dem Bildschirm bewegt, skaliert und animiert, war einfach grandios. Man konnte wunderbare 3D-Effekte erzeugen und gleichzeitig alle möglichen 2D-Spielereien hervorzaubern. Auch die Multiplayer-Fähigkeiten waren ihrer Zeit voraus. Es gab auch einige exzellente Portierungen aus der Spielhalle, etwa *Xenophobe* und *Ms Pac-Man*.

Was denkst du über die Art und Weise, wie Atari mit dem Lynx umgegangen ist?
Ich denke, dass es Atari schwer hatte. Sie hatten zwar das um Längen bessere Display, die Grafik und den Sound, aber Nintendo hatte große Namen an Bord und Lizenzen wie *Tetris*, *Mario* und *Zelda*.

Hast du noch Pläne für zukünftige Lynx-Spiele?
Ich würde gerne noch mehr Spiele herausbringen, aber man muss erstmal die Hunderte von Stunden für das Programmieren aufbringen. Ich habe aber noch ein Java-Spiel, das ich gerne portieren würde, und ein paar Ideen für Nachfolger bereits veröffentlichter Titel.

» Der Atari Lynx erschien auch in Japan.

»ICH LIEBTE DEN LYNX DAMALS UND TUE ES IMMER NOCH. DER TECHNISCHE UNTERSCHIED ZUM GAME BOY WAR ENORM.«

DARRYL STILL

STARKE PROTOTYPEN

Eingestellte Spiele, die eine zweite Chance verdienen.

ROAD RIOT 4WD

■ Eine Umsetzung des technisch famosen Atari-Automaten gleichen Namens. Dieser hatte bewegliche Sitze und protzte mit komplett digitalisierter Grafik. Bei der Lynx-Fassung ist es unglaublich gut gelungen, alles auf dem kleinen Display nachzubauen. Es fehlen nur ein paar Feinabstimmungsdetails bei der Steuerung. Und die Sitze …

ALIEN VS PREDATOR

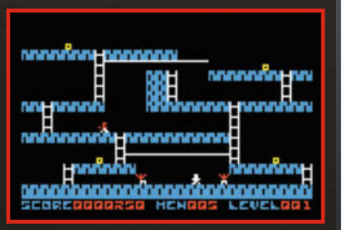
■ *AVP* war das beliebteste Spiel auf dem Atari Jaguar. Nur wenigen Spielefans ist jedoch bekannt, dass es auf den Lynx portiert werden sollte. Nach etwa 50 Prozent der Arbeit wurde die Entwicklung jedoch gestoppt, da alle Kapazitäten zum Jaguar verschoben wurden. Das ist sehr schade, da der Prototyp sehr vielversprechend ist.

MARLBORO GO!

■ Dieses Spiel ist aus einer Reihe von verschiedenen Gründen ein Sonderling. Zunächst, weil es von einer Tabakfirma gesponsert wurde, aber auch, weil es zusammen mit einem strahlend roten Lynx im Marlboro-Look an Firmenangehörige verschenkt wurde. Das eigentliche Spiel war ein spaßiges Motorradrennen mit Seitenansicht.

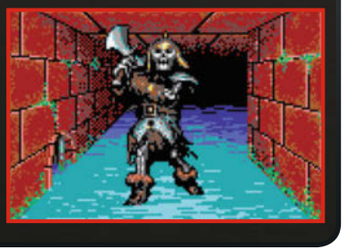
LODE RUNNER

■ Die Lynx-Fassung von Lode Runner sollte ursprünglich von Telegames herausgebracht werden, wurde aber nie fertiggestellt und geriet in Vergessenheit. Vor ein paar Jahren tauchte der Prototyp wieder auf. Die Umsetzung für den Lynx kommt von Atari 8-Bit und hat einen ähnliches Aussehen. Nur der Sound fehlt.



EYE OF THE BEHOLDER

■ Allein die Ankündigung, dass das *Advanced Dungeons & Dragons*-Spiel auf den Lynx portiert werden sollte, löste helle Begeisterung in der Fangemeinde aus. Obwohl komplett fertig, wurde es wegen der hohen Kosten für das ROM und die Batterie zuerst nicht veröffentlicht. Später kam es dank des Sammlers Eric DeLee doch noch heraus.



▶ Außerdem gab es eine Reihe von Tools – nicht nur den Compiler –, um Grafik, Soundeffekte, Instrumente und Musik zu kreieren. Laut Scott waren diese Tools verblüffend ausgereift. „Die Entwicklungsumgebung auf dem Amiga war für mich die erste mit Fenstern, sodass man nicht eine Anwendung verlassen musste, um etwas anderes zu tun. Ich konnte gleichzeitig programmieren, kompilieren und debuggen, anders als zuvor mit DOS. Auch die Entwicklerkonsolen waren beeindruckend: Man konnte zur Laufzeit Variablen prüfen und Haltepunkte im Quellcode setzen." Von Atari, Nintendo und Sega gab es nichts Vergleichbares. Dave Needle, RJ Mical, Steve Landrum und der Rest hatten bei Epyx ein äußerst vielversprechendes Paket geschnürt, das in vielerlei Hinsicht ein Wegbereiter für die Hardware des 3DO war, das ein paar Jahre später herauskam."

Im Jahr 1991 kamen die Verkäufe des Lynx richtig in Fahrt, es wurde zum wichtigsten im Lebenszyklus der Mobilkonsole. Zunächst brachte eine Reihe von Reduzierungen den Preis auf das gleiche Niveau wie das des Game Boy und des frisch gebackenen Sega Game Gear. Außerdem kamen einige hochkarätige Spiele wie *Ninja Gaiden*, *RoadBlasters*, *Klax* und *Pac-Land* heraus und verschafften dem Lynx einen Ruf für großartige Spielhallenports.

Die größte Veränderung erfuhr das Gerät allerdings durch ein komplettes Redesign, das die Variante, die wir als Lynx II kennen, hervorbrachte. Das neue Gehäuse war etwa vier Zentimeter kleiner, hatte gegossene Handgriffe, einen Bildschirmschutz und einen Schalter, um die Hintergrundbeleuchtung abzuschalten (und damit Strom zu sparen). Im Vergleich zu heutigen Handhelds wirkt es trotzdem klobig und überdimensioniert, doch damals passte es gut zu seinen Konkurrenten.

Die vielleicht wichtigsten Änderungen waren aber die gesunkenen Produktionskosten und die verlängerte Batterielaufzeit, auch wenn die es immer noch nicht im Entferntesten mit der des monochromen, technisch viel anspruchsloseren Game Boy aufnehmen konnte. Wie Anatol Locker in seinem Retro Revival zu Chip's Challenge schreibt: Man konnte sich mit dem Lynx nie weit vom nächsten Elektromarkt (und damit neuen Batterien) fortbewegen …

Auch bei der Vermarktung legte Atari einen Zahn zu, was dem Lynx am Ende des Jahres einen Platz unter den meistverkauften Konsolen einbrachte. Dennoch stellte man im Vergleich zur Konkurrenz nur ein moderates

» [Lynx] *California Games* lag dem Lynx bei und ist noch heute einer unserer Lieblingstitel!

» [PC] *Chip's Challenge* wurde kürzlich als *Chuck's Challenge* wiederveröffentlicht.

» Jeweils zwei Buttons für Links- und Rechtshänder. Der Flip-Knopf spiegelt den Bildschirm.

» Per Comlynx konnte man bis zu 16 Geräte verbinden.

Marketing-Budget bereit, sodass die Kampagnen handverlesen sein mussten. Durch einen Deal mit Warner Bros sollte zeitgleich mit dem Film *Batman Returns*, dem erfolgreichsten Film des Jahres, eine Umsetzung als Lynx-Spiel erscheinen. Das Spiel wurde rechtzeitig fertig und in den Kinos ein 15-minütiger Werbespot für den Lynx (und das Spiel) vor dem Film gezeigt. Daryl Still erinnert sich, wie er dadurch über Nacht zu einem VIP wurde. „Ich war zur Premiere am Leicester Square gemeinsam mit Berühmtheiten wie Bob Geldof, Paula Yates, Catherine Zeta-Jones und John Leslie auf dem roten Teppich. Das Problem bei dem Spot war leider, das es echte Spielszenen waren, die auf der Leinwand extrem verpixelt aussahen!"

Auch 1992 gelang es dem Lynx, die Verkaufszahlen auf annehmbaren Niveau zu halten, da zahlreiche Spiele und hochkarätige Arcade-Portierungen erschienen. Doch aufgrund der fehlenden Unterstützung durch andere Publisher und die Übermacht des Game Boy gelang Atari kein dauerhafter Erfolg. 1993 ging es mit dem innovativen Handheld deutlich bergab. Atari gab den Support nahezu komplett zugunsten des bald erscheinenden Jaguar auf und stoppte viele angekündigte Spiele vorzeitig.

Insgesamt kam der Lynx während seiner gesamten Lebensdauer auf 3 Millionen verkaufte Exemplare, was sich nicht schlecht liest, bis man realisiert, dass der Game Gear 11 und der Game Boy stolze 118 Millionen (den späteren Game Boy Color mitgezählt) absetzen konnten. „Die Verkaufszahlen waren niedriger, als sie hätten sein können", beklagt Daryl. „Weltweit wurde eine niedrige siebenstellige Zahl hergestellt, die alle an den Handel ausgeliefert wurden."

Das war allerdings nicht das Ende des Lynx, dafür war die Fangemeinde zu engagiert. Telegames, einer der Drittentwickler für den Lynx, unterstützte das Gerät auch über sein kommerzielles Ende hinaus und ▶

HARDWARE-HIGHLIGHTS

Die wichtigsten Hardware-Features des Atari Lynx.

■ Als erstes Heim-System unterstützte der Lynx Hardware-Skalierung. Diese hochentwickelte Funktion war zuvor nur in einigen wenigen Automaten wie *After Burner* und *Pit Fighter* zu sehen gewesen.

■ Mikey, der Soundchip des Lynx, war der erste seiner Art in einer Konsole. Er konnte Samples auf allen vier Kanälen ausgeben, ohne die CPU zu belasten. Daher boten so viele Lynx-Spiele klare und deutliche Sprachausgabe.

■ Das LC-Farbdisplay war eine Premiere für Handhelds, und mit dem 16-Bit-Grafikchip Suzy konnten Entwickler aus damals unglaublichen 4.096 Farben auswählen (16 pro Scanline).

■ Weitere fortgeschrittene Features des Lynx waren Hardware-Scrolling, Hardware-Unterstützung für über 1.000 Sprites, 64 KB Speicher und Cartridges mit bis zu 2 MB Größe.

■ Zu den Unterschieden der beiden Lynx-Versionen gehören die Größe, der Screen sowie die Position von Karteneinschub und Batterieschacht.

■ Ein mathematischer 16-Bit-Koprozessor stand der hochgetakteten 8-Bit-CPU zur Seite. Er entlastete den Hauptprozessor des Lynx enorm und erlaubte superschnelle Spiele.

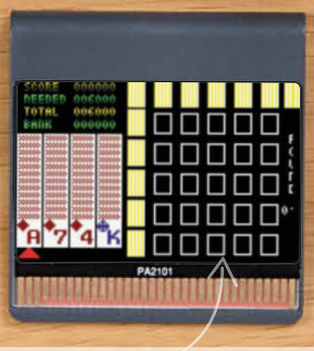
■ Das größte Problem beim Lynx war die Laufzeit der Batterie, die nur wenig mehr als vier Stunden (eine mehr beim Lynx II) betrug und damit sehr viel niedriger als beim Game Boy war. Der Game Gear allerdings schaffte auch nur vier Stunden.

DIE BESTEN INDIE-SPIELE

Eine Auswahl der gelungensten Indie-Spiele aus der Szene.

ALPINE GAMES
DURANIK

■ *Alpine Games* von Duranik ist nicht nur ein großartiges Indie-Spiel, sondern auch einer der besten Titel für den Lynx überhaupt! Ihr dürft in neun verschiedenen Disziplinen antreten und die Grafik ist für eine Retro-Konsole fantastisch.



REMNANT SONGBIRD PRODUCTIONS

■ Viele Leute waren enttäuscht, dass *Ultra Star Raiders* von Jeff Minter nie für den Lynx erschienen ist. Doch diese Lücke wird erfolgreich von Carl Forhans *Remnant* geschlossen, einem beeindruckenden Weltraum-Ballerspiel.

POKERMANIA MW SOFTWARE

■ Beim unglaublich suchterzeugenden Puzzle-Spiel *PokerMania* des deutschen Entwicklers Markus Wühl müsst ihr Spielkarten in ein 5x5-Feld fallen lassen, um traditionelle Pokerhände zu erzeugen – vom einfachen Pärchen bis zum Full House.

YASTUNA 1 & 2 RGC

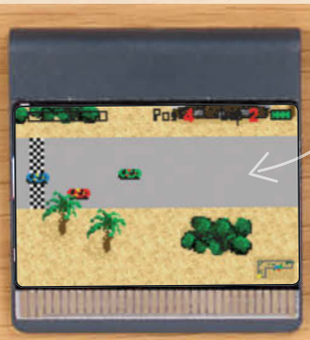
■ Da beide Teile von *Yastuna* vom französischen Coder Fadest gleichermaßen beeindruckend sind, wäre es unfair, hier nur einen zu erwähnen. Beide Cartridges bieten eine Minispielsammlung aus verschiedenen Genres und mit toller Grafik.

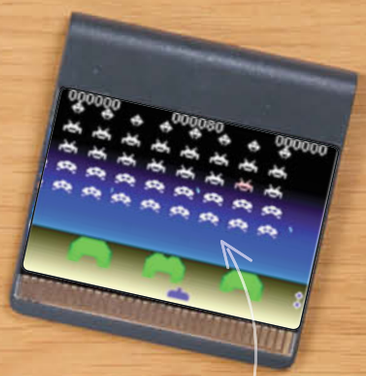
ZAKU SUPER FIGHTER TEAM

■ Dieses von den Fans begeistert aufgenommene Spiel erschien 2009 und ist eine Lynx-Neuauflage des PC-Engine-Klassikers *Air Zonk*. Der Publisher gab sich hier besonders viel Mühe und brachte das Spiel in einer originalgetreuen Schachtel heraus.

CHAMPIONSHIP RALLY
SONGBIRD PRODUCTIONS

■ Nach *Ponx* war *Championship Rally* der zweite Indie-Titel für den Lynx, der von Songbird kam. Bei dem Draufsicht-Rennspiel gibt es sieben Strecken inklusive einer Meisterschaft, Time Trials, Einzelrennen – und natürlich auch einen Versus-Modus.

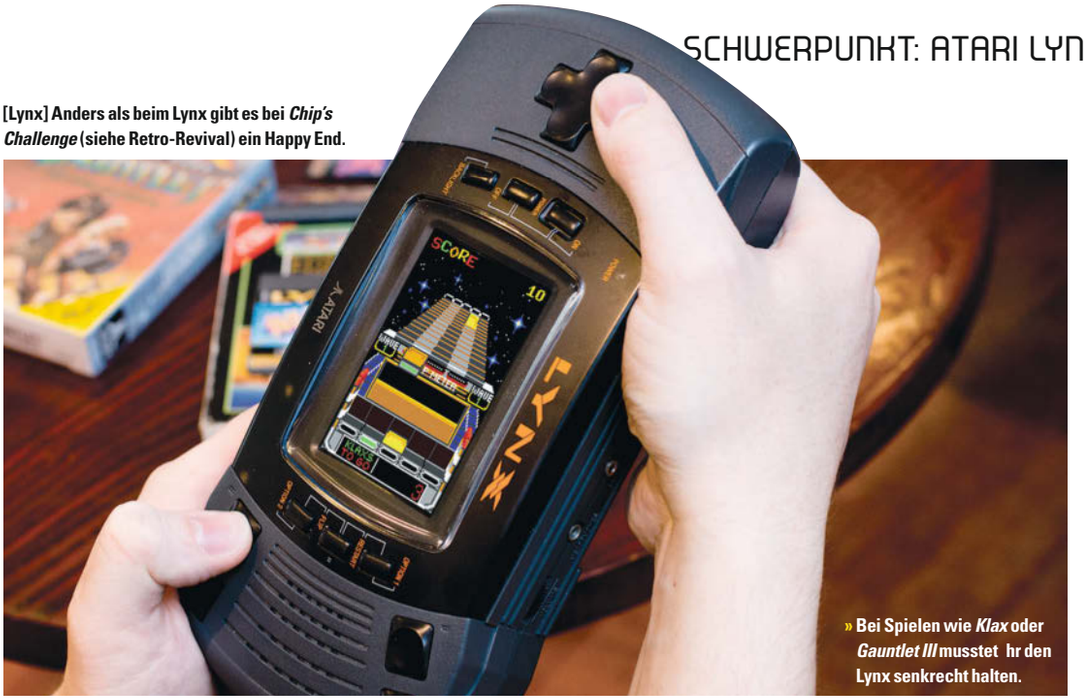




SIMIS MD GAMES

■ Die Buchstaben des Namens stehen bei dieser Kompilation von Minispielen von Matthias Domin und Bastian Schick für den Inhalt: *Snakebyte*, *Invaders*, *Mines*, *Isolation* und *Specials* (eine Kollektion von Demos). Eine großartige Zusammenstellung!

» [Lynx] Anders als beim Lynx gibt es bei *Chip's Challenge* (siehe Retro-Revival) ein Happy End.



» Bei Spielen wie *Klax* oder *Gauntlet III* musstet hr den Lynx senkrecht halten.

veröffentlichte eine Reihe von Titeln, die bei Atari programmiert, aber nie herausgebracht worden waren, darunter *Raiden*, *Hyperdrome* und *Fat Bobby*. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts kam durch die Veröffentlichung eines Entwicklungskits namens BLL (Behind Lynx Lines) Bewegung in die Indie-Szene. Dadurch begannen Leute wie Cal Forhan (von Songbird), Matthias Domin und Bastian Schick, für das Gerät zu entwickeln. Die ersten großen Indie-Spiele für die Konsole waren Bastians *Tetris*-Klon *T-Tris* und Carls *Pong*-Variante namens *Ponx*.

Abgesehen davon stieg die neu gegründete Firma Songbird Productions in die Veröffentlichung von bisher vernachlässigten Spiele-Prototypen ein. Ab da explodierte die Lynx-Indieszene förmlich, was den Lynx-Besitzern sehr zugute kam. Alex Thissen entwickelte *Tiny Lynx Adventure*, das in der englischen Ausgabe dieses Heftes eine ordentliche Wertung bekam. Momentan arbeitet er an einer Umsetzung des PC-Spiels *Hack, Slash, Loot*. Für das kommende Lynx-Jubiläum hat er eine besondere Ankündigung parat: „Ich habe ein noch nicht veröffentlichtes Spiel von Robert Maidorn entdeckt, das er 1993 entwickelt hatte, kurz bevor Atari seinen Support einstellte. Ich will es zum 25. Geburtstag des Lynx veröffentlichen."

Auch Chris Millward, einen weiteren Indie-Coder, sollte man im Auge behalten. Er hat vor Kurzem die C64-Version von *Alien* auf den Lynx konvertiert und arbeitet im Moment an seinem eigenen *Cabal*-Klon namens *Lynx Ops*. Außerdem plant er eine kleine Überraschung für den bald bevorstehenden Geburtstag des Atari-Geräts. „Ich plane ein Remake von *Jack Attack*, auch wieder portiert vom C64, aber als Hommage an den verstorbenen Jack Tramiel", verrät er uns. „Ich habe noch ein Dutzend weitere Spiele auf meiner Liste, darunter eine neue Marke, die man auch verkaufen könnte, und ein paar weitere Remakes von C64-Klassikern." Auch Harry Dodgson ist ein alter Indie-Hase und hat Spiele wie zum Beispiel *Combat 1990* für den Atari 7800 programmiert, bevor er sich dem Lynx zuwandte.

»ALLES AM ATARI LYNX WAR FASZINIEREND FÜR MICH, ALSO STÜRZTE ICH MICH SOFORT AUF DAS GERÄT UND LEGTE LOS.«

SCOTT WILLIAMSON

Die Indie-Szene auf dem Lynx lebt also durch leidenschaftliche Coder wie Chris, Harry und Alex weiter, deren Projekte fast schon kommerzielle Qualität erreichen, wie *Zaku*, *Alpine Games* oder *Championship Rally*. Mit Erscheinen der *Lynx Flash Card 2007* von Bernd Thomas wurde die Entwicklung viel leichter, weil man kein Development Kit mehr brauchte, sondern diese Flash-Card einfach per USB an den PC anschließen kann. Außerdem gibt es den *Handy-Emulator* (dran denken: „Handy" heißt „der Praktische", nicht „das Mobiltelefon"), mit dem man selbst entwickelte Spiele testen kann. So kann man heute einfach in die Welt des Lynx hineinschnuppern – auch wenn der Emulator noch einige kleine Problemchen mit dem Sound und gelegentliche Ruckler aufweist.

Warum aber sollte man sich fast 25 Jahre nach seinem Erscheinen an den Lynx erinnern? Oder gar Zeit und Herzblut investieren, um für ihn zu programmieren? Daryl Still hat eine mutige Theorie dazu: „Man könnte argumentieren, dass wir ohne den Lynx, der gezeigt hat, was in Farbe auf tragbaren Geräten möglich ist, heute weder iPhone noch iPad hätten." Diese These hört sich vielleicht ein wenig gewagt an, aber dennoch war der Lynx zweifelsohne der erste Schritt auf dem Weg der Handheld-Konsolen zu heutigen Geräten wie der PSP oder der PS Vita.

Für D. Scott Williamson liegt der Schlüssel zum Erfolg der Konsole in ihrer Software. „Ich glaube, dass man sich an jede Plattform ihrer Spiele wegen erinnern sollte. All die neuen Hardware-Fähigkeiten spielen keine Rolle, solange die Spieler davon nicht unterhalten werden. So gesehen war der Lynx eine herausragende Plattform. Für mich war eines der zu ihrer Zeit technologisch fortschrittlichsten Geräte der gesamten Videospielgeschichte. Ich kann mich an keine einzige Plattform erinnern, die so viele voll ausgereifte Innovationen auf einmal erfunden hätte. Damals war es tatsächlich so, als würde man an den Videospielen der Zukunft arbeiten."

» Selbst sechs Batterien reichen leider nicht besonders lange.

» [Lynx] *Gates Of Zendocon* von Peter Engelbrite war einer der Launch-Titel.

Vielen Dank an Carl Forhan, Darryl Still, Peter Engelbrite, D. Scott Williamson, Chuck Sommerville, Alex Thissen, Harry Dodgson und Chris Millward.

TURBO
16
GRAFX

Trotz Überarbeitung und neuem Namen schaffte es NECs TurboGrafx-16 nicht, den Erfolg, den sie als PC Engine in Japan hatte, in den USA zu wiederholen. **Retro Gamer** geht 25 Jahre später auf Ursachenforschung.

Wir wollen mit diesem Artikel gar nicht tief in die Geschichte des japanischen Geräts einsteigen, da ihr sowieso schon viel über die Qualitäten der PC Engine gelesen haben dürftet. Ihr wisst vermutlich auch, dass sie 1987 auf den japanischen Markt kam und diesen im Handstreich erobern konnte. Das von Hudson Soft entwickelte und vom japanischen Elektronikriesen NEC vermarktete Gerät war als direkter Konkurrent zum übermächtigen Nintendo Famicom (hierzulande NES) gedacht. Genau wie Nintendos Gerät hatte auch die PC Engine eine 6502-CPU mit 8 Bit, doch der 16-Bit-Grafikchip und der Sechskanal-Soundchip machten sie im Wettbewerb einzigartig. Eines der Hauptmerkmale der Konsole war ihre Größe: Mit nur 14 x 14 x 3,8 Zentimetern hatte die PC Engine damals den Rekord für die kleinste Konsole der Welt inne.

Die Spiele waren auf ebenso winzigen HuCards gespeichert, den Sega Cards des SG-1000 und des Master Systems nicht ganz unähnlich. Von Anfang an unterstützten zahlreiche Publisher das Gerät; Firmen wie Capcom, Taito, Konami, Namco oder Data East veröffentlichten Third-Party-Titel für das System. Die PCE war auch die erste Konsole, die das gerade aufkommende CD-ROM-Format für sich nutzte, und nur ein Jahr nach dem Start der Konsole, im Dezember 1988, wurde das Super CD-ROM² veröffentlicht. In Japan wurden über sieben Millionen Stück verkauft; das Gerät war bis 1994 im Handel. Neue Spiele kamen für die PC Engine sogar noch bis 1999 heraus!

Doch wie sah das im Westen aus? Nach dem Erfolg der PC Engine im Land der aufgehenden Sonne war es nur folgerichtig, dass das Gerät auch in Europa und Nordamerika herauskam. Fast zwei Jahre nach dem Start in Japan erschien die Konsole schließlich im August 1989 in Nordamerika, wo sie als NEC TurboGrafx-16 firmierte. Dieser Name war eine Anspielung auf die 16-Bit-Grafik des Geräts, ein Hauptmerkmal, das es dem auf dem Markt dominanten NES voraushatte. Dennoch war der Name nicht das einzige Novum: Die Konsole war auch stark überarbeitet und deutlich größer geworden. Der Grund dafür war, dass Umfragen gezeigt hatten, dass in Amerika das Motto „je größer, desto besser" galt und die Konsumenten dort mit ihren großen Autos, großen Häusern und großen Mahlzeiten eine große Konsole favorisierten.

Mit neuen Abmessungen von 36 x 30,8 x 8,2 cm war das Gerät mehr als doppelt so groß wie das Original. NEC bot das System auch als Bundle mit dem Spiel *Keith Courage In Alpha Zones* an – eine geradezu absurde Wahl, da es auf einer wenig bekannten japanischen Anime- ▶

» Genau wie beim Game Boy verriegelt der Einschalter das aktuelle Spiel im Slot.

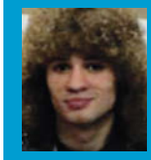
» Leider ist das TurboGrafx nicht RGB-kompat bel, dafür muss es erst gemoddet werden.

▶ Serie basierte. Als Testmärkte suchte man sich Los Angeles und New York aus, wo das TurboGrafx als Rivale zum NES positioniert wurde und die Werbung darauf abzielte, ein Stück vom Nintendo-Kuchen abzuzwacken. Alle damaligen Anzeigen machten die Überlegenheit der Konsole im Vergleich zum NES deutlich und zeigten den Spielern die beeindruckende Grafik und die Soundfähigkeiten des NEC-Geräts. Doch das Spielchen währte nicht lange, da Sega zur selben Zeit eine eigene Konsole am Markt testete: das Genesis, eine vollwertige 16-Bit-Konsole. Sega war sich der Konkurrenz sehr wohl bewusst und startete seinerseits eine Kampagne, die sich über die Versuche von NEC lustig machte, das TurboGrafx-16 als erste 16-Bit-Konsole auszugeben.

NEC geriet nun in Bedrängnis, da Segas Maschine in den lukrativen nordamerikanischen und europäischen Märkten auf weit mehr Beachtung stieß. Doch NEC hatte noch ein paar Trümpfe im Ärmel, mit denen man das Blatt zu wenden hoffte. Der erste Trumpf war die Veröffentlichung des Super CD-ROM² auf amerikanischem Boden. Es wurde zum damals sündteuren Preis von 400 US-Dollar angeboten, wobei allerdings die Spiele *Fighting Street* (eine Umsetzung des *Street-Fighter*-Automaten), *Ys Book I & II* und *Monster Lair* bereits enthalten waren. Es gab sogar Pläne für eine Kombi-Konsole und ein tragbares Gerät. So wurde das Turbo Duo zur allerersten Konsole mit integriertem CD-ROM-Laufwerk, auf der man auch alle HuCard-Spiele spielen konnte. Der Name der Handheld-Konsole lautete Turbo Express, das genauso wie das Turbo Duo mit dem japanischen Original nahezu identisch war.

Als wunderschön designtes, aber extrem batteriehungriges Handheld bot es einen 2,6-Zoll-LCD-Bildschirm mit Hintergrundbeleuchtung und konnte optional mit dem TurboVision-Add-on zum Fernsehgerät werden. Mit seinem recht hohen Neupreis von knapp 250 US-Dollar konnte es seinen Rivalen, allen voran dem Game Boy von Nintendo, aber auch Segas Game Gear oder Ataris Lynx nicht das Wasser reichen. Ein interessantes Feature war das TurboLink-Kabel, mit dem man zwei Konsolen zusammenschalten konnte, um Multiplayer-Titel zu spielen. NEC brachte sogar einige Spiele heraus, die das Kabel unterstützten, etwa den Flugsimulator *Falcon*, der einen Dogfight-Modus hatte, der nur mit dem TurboLink funktionierte. Bis zum März 1991 hatte NEC in den USA 750.000 TG-16-Konsolen verkauft, was deutlich unter den eigenen Erwartungen lag.

Währenddessen wartete die Spielergemeinde in Europa, die durch Import-Versandhändler und Fachmagazine wie C&VG schon mit der PC Engine vertraut war, ungeduldig auf den Europa-Start des Geräts. NEC schaltete Anzeigen in den einschlägigen Zeitschriften, die die Spieler dazu anhalten sollten, nicht die gemoddeten Grauimporte zu kaufen, sondern auf den offiziellen Launch zu warten. Die



ANDREW DAROVICH

Der Chefentwickler des modernen Spiels *Aetherbyte* über das TurboGrafx und die PCE-Indieszene.

RG Kannst du uns mehr über die Entscheidung erzählen, eine neue HuCard zu produzieren?
AD Es hat Spaß gemacht und wir haben herausgefunden, dass nur die wirklichen Hardcore-Fans über eine funktionierende CD-Hardware verfügen. Das Schwierige daran war, es wie eine echte Karte aussehen zu lassen. Wir mussten viele Tests mit Plastik anstellen, bis wir etwas hatten, das das Board und das ROM vereinte und auch noch funktionierte. Das 3D-Drucken der Karten war recht simpel, sobald das Design des Gehäuses feststand. Es ist zeitaufwendig. Sie werden auch von Hand zusammengebaut, inklusive dem auf der Oberseite befindlichen ROM – das ist natürlich langwierig.

RG Welche Spiele hast du bislang gemacht und welche planst du noch?
AD Wir haben *Insanity, Pyramid Plunder, Reflectron, Atlantean, Inferno* (ein MSX-Spiel) gemacht. Gerade arbeite ich mit Sunteam Paul an *Grelox*, einem Action-Adventure für PC.

RG Wie schwierig war es, ein Spiel für das System zu machen?
AD Im Gegensatz zu einem Heimcomputer war das TurboGrafx nie ein offenes System, sodass wir alles durch Reverse Engineering und durch Experimentieren herausfinden mussten. Es gab auch kaum Tools, sodass ich einige schreiben musste, etwa Grafikkonverter. Ohne die hätten wir noch gar nichts geschafft!

RG Was sind die Stärken und Schwächen der Konsole?
AD Die Stärken sind auf alle Fälle die Sprites und der Sound. Ich liebe den Soundchip in dem Gerät, da kommt nichts anderes heran! Die Stereofähigkeiten sind hervorragend und man kann viele verschiedene Instrumente simulieren, sodass einzigartige Soundtracks herauskommen, die perfekt zum jeweiligen Spiel passen. Die Sprites sind sehr unkompliziert und viel farbenfroher als bei anderen Geräten jener Zeit. Der Schwachpunkt ist für mich, dass es nur eine Hintergrundebene geben kann. Das kann schöne Hintergründe ein wenig knifflig machen.

» ER ZITIERTE DEN ENTWICKLER ZU SICH, GAB IHM EINEN KLAPS AUF DEN HINTERKOPF UND SCHRIE IHN AN. DAS WAR ZIEMLICH BIZARR, SAGE ICH EUCH! «

PASCAL JARRY ÜBER JAPANISCHE MANAGEMENT-EIGENHEITEN

» Das Design des TurboGrafx kommt nicht mal entfernt an das der PC Engine heran.

» Eines der wichtigsten Fachblätter war *Turbo Play*.

» [TurboGrafx-16] Sega hatte Sonic, Nintendo Mario und NEC? Bonk! Obwohl weniger berühmt, waren die Spiele doch sehr gut.

Firma wollte dem Nordamerika-Release 1989 einen Europa-Release ein Jahr später folgen lassen. Außerdem sollte die Zahl „16", über die sich Sega lustig gemacht hatte, aus dem Namen verschwinden und die Farbe von Schwarz zurück zu Grau wechseln. Das TurboGrafx sollte zunächst in Deutschland, Frankreich und England auf den Markt kommen. Die Konsolen wurden bereits produziert, verpackt und waren zum Verkauf bereit. Das Gerät war zum US-Modell kompatibel, allerdings nicht zum japanischen Modell (genau wie beim TG-16). Mit in der Schachtel sollte das Spiel *Blazing Lasers* (respektive *Gunhed*) liegen. Die Zeitschriften waren damals sehr gespannt, ob die Konsole mit dem Sega Mega Drive oder dem kurz zuvor angekündigten Super Nintendo mithalten können würde, das ebenfalls auf dem Weg nach Europa war.

NEC hatte auch damit begonnen, europäische Softwarehäuser zu umgarnen, die Spiele für das TurboGrafx herausbringen sollten. Man war dort der Meinung, dass die Konsole mehr „westliche" Spiele bräuchte und wollte eher neue Spiele produzieren, als zu viele japanische Titel umzusetzen. Als eine der ersten wandte sich NEC an Loriciel, einen produktiven französischen Publisher und Entwickler, der für seine Spiele *Skweek*, *André Panza Kickboxing* und *Jim Power* bekannt war. Pascal Jarry war der Entwicklungsleiter bei Loriciel und wurde damit beauftragt, sich die Konsole von NEC für die Firma anzusehen. „Ich hatte die Originalversion von *Panza Kickboxing* gerade fertig, als Loriciel einen Vertrag mit NEC unterschrieben hatte, ▶

OST GEGEN WEST

Das TurboGrafx-16 war nicht das einzige System, das anders aussah als sein japanisches Original. Hier einige weitere Beispiele ...

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM / FAMICOM

WEST

OST

■ Das Nintendo Famicom wurde stark überarbeitet, bevor es zum NES wurde. Nintendo dachte sich nicht nur einen neuen Namen aus und entwarf ein neues Gehäuse, auch das Format der Cartridges wurde geändert. Das NES ist auch viel größer als das japanische Original.

ATARI 2600 / 2800

■ Von den sehr wenigen westlichen Geräten, die für den fernöstlichen Markt neu designt wurden, ist der Atari 2600 das bekannteste Beispiel. Zum 2800 umbenannt, verschwand die berühmte Holzoptik und wich einem Kunststoffgehäuse mit vier Controller-Anschlüssen. Das Design wurde beim 7800 wiederverwendet.

SEGA MASTER SYSTEM / MARK III

■ Im Land der aufgehenden Sonne begann das Master System noch als Sega Mark III. Sein langes weißes Gehäuse und die Controller erinnerten stark an seinen Vorgänger, das SG-1000. Die Maschine wurde für den westlichen Markt neu gestaltet, bevor das Master System auch im Heimatland übernommen wurde.

PHILIPS / SONY CD-i

■ Dass Philips und Sony gemeinsam das CD-i-Multimedia-Format ersannen, ist bekannt. Aber wusstet ihr, dass Sony in Japan seine eigene Version des CD-i heraus brachte? Die Firma lokalisierte nicht nur viele westliche Spiele, sondern veröffentlichte auch eigene Software für ihren Heimatmarkt.

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM

■ An dieser liebevoll als SNES bezeichneten Konsole ist einzigartig, dass sie für den nordamerikanischen Markt neu designt wurde, dann aber in Europa im ursprünglichen japanischen Look erschien. Dies hat wohl mit dem hässlichen lila-weißen US-Gehäuse zu tun, das in den USA auf wenig Gegenliebe stieß.

» Durch die Regionalsperre braucht man für PC-Engine-Spiele einen Adapter.

▶ das Spiel auf deren Konsole zu bringen", erinnert er sich. „Ich hatte das TurboGrafx evaluiert, aber kein Interesse, dafür zu entwickeln, muss ich leider gestehen. Zu der Zeit ging in Europa viel vor sich. Ich programmierte hauptsächlich neue Spiele und managte Teams. Auf der anderen Seite interessierte ich mich sehr für Japan und hatte nach drei intensiven Jahren die Sprache erlernt. Ich war also dafür verantwortlich, verschiedene japanbezogene Projekte wie die Umsetzung diverser unserer Spiele wie *Skweek* und *Baby Joe* für die PC Engine zu überwachen."

Für Pascal war dies eine angenehme Periode. „Für jedes neue TurboGrafx-Spiel musste ich nach Japan fliegen, weil wir die nötige Hardware hier in Frankreich nicht hatten", erinnert er sich. „Das war sehr aufregend." Dann erinnert sich Pascal an ein spezielles Ereignis, und sein Grinsen schlägt in Gelächter um: „Als der japanische Distributor *Panza* für das TG umgesetzt haben wollte, schlug ich ihm vor, es in sechs Monaten fertig zu haben, was ihm aber zu lange war. Er fand einen anderen Entwickler, der es in fünf schaffen wollte. Ich wünschte ihm viel Glück. Das Problem war nur, dass das Spiel nach sieben Monaten immer noch nicht fertig war! Der Boss war sehr ärgerlich, da seine Ehre angekratzt worden war. Er zitierte den Entwickler in meinem Beisein zu sich und begann damit, ihn zu züchtigen und anzuschreien. Er gab ihm einen Klaps auf den Hinterkopf und bezeichnete ihn als Trottel. Zu mir sagte er: ‚Pascal, du hattest Recht. Dieser hier ist wirklich ein Schwachkopf (wieder ein Klaps), der töricht war, fünf Monate zu versprechen (Klaps) – ich hätte dir glauben sollen!' Das war ziemlich bizarr, sage ich euch!"

» ICH HATTE DIE GANZE MUSIK FERTIG UND EINGEBAUT. ALSO ZOGEN WIR ABENDS LOS, UM UNS ORDENTLICH ZU BETRINKEN! «

BARRY LEITCH GENOSS DIE ARBEIT AN *IMPOSSAMOLE*

Genau wie mit Loriciel in Frankreich schloss NEC in England einen Vertrag mit Gremlin Graphics. Alex Davis war damals leitender Entwickler bei Gremlin und wurde direkt ins kalte Wasser geworfen. „Gremlin wollte auf die Konsolen expandieren und NEC suchte gerade nach westlichen Studios, die für den europäischen und US-Markt entwickeln konnten", erklärt er. „Zuerst wollten wir TurboGrafx-Umsetzungen von *Venus The Flytrap* und *Switchblade II* machen, haben uns dann aber für *Monty Mole* entschieden, was vom Marketingaspekt her mehr Sinn ergab. Er war einfach der bekanntere Charakter. Mein erstes Projekt war dann also die Portierung von *Impossamole*. Wir bekamen ein Entwicklungskit, das im Prinzip ein Cartridge-Emulator von der Größe eines Desktop-PCs war, den man mit einem regulären TurboGrafx verband. Die Tools waren ein kleiner Kulturschock – sie waren zwar benutzbar, aber den westlichen weit unterlegen. Allerdings kam ich so zu meinem ersten 386er, der mit großartigen 33 MHz vor sich hin werkelte."

Alex erinnert sich auch an einige Hindernisse in Zusammenhang mit dem Sound. „Damals verschwendete man nicht viele Gedanken an den Sound und kümmerte sich erst am Ende der Entwicklung darum", erinnert er sich. „Wir hatten einige Audio-Tools, die DMA Design entwickelt hatte. Sie benötigten jedoch einen Farbbildschirm, den unser Chef nicht kaufen wollte. Wir bekamen erst einen, als Barry Leitch von Imagitec Design zu uns kam. Da fanden wir heraus, dass das ‚Audio-Komplett-System', das wir erworben hatten, einfach nur ein simpler Wave-Form-Editor war. Also mussten wir den Treiber innerhalb eines Tages selbst schreiben, was nun wirklich kein Spaß war."

Retro Gamer konnte Barry selbst dazu befragen, der uns folgende Geschichte erzählte. „Gremlin hatte beschlossen, *Impossamole* auf das TurboGrafx zu portieren und brauchte nun die Musik. Wir hatten bei Imagitec kein DevKit und niemand wusste, ob dort ein Sound-Treiber enthalten war oder nicht. Also schickte man mich für fünf Tage zu Gremlin, um dort

ZEHN TURBOGRAFX-EXKLUSIVTITEL

DAVIS CUP TENNIS

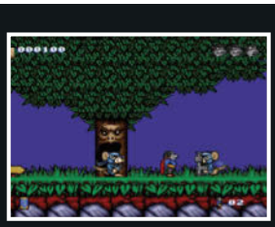
LORICIEL

■ Als Umsetzung des gleichnamigen Spiels für Heimcomputer ist *Davis Cup* einzigartig, weil es einen Splitscreen-Modus mit einem Teilbild für jeden Spieler hat. Bis zu vier Spieler können per TurboTap-Adapter miteinander spielen, was es zu einem tollen Partyspiel macht.

FALCON

SPECTRUM HOLOBYTE

■ Zusammen mit *Gunboat* von Accolade ist dies eine von zwei 3D-Simulationen für das Gerät, wobei sich die TG-Fassung im Vergleich mit den 16-Bit-Umsetzungen gut schlägt. Die Polygongrafik ist technisch eindrucksvoll, leidet aber unter der verkorksten Steuerung.



IMPOSSAMOLE

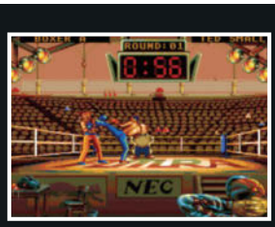
GREMLIN GRAPHICS

■ Als letztes Spiel in der beliebten Monty-Mole-Reihe von Gremlin ist *Impossamole* ein viel gewöhnlicher Mario-Klon als seine Vorgänger. Monty tritt hier als aufgemotzter Superheld auf, der seine Kräfte zur Vereitelung einer Alien-Invasion einsetzen muss.

TURRICAN

ACCOLADE

■ Da *Turrican* von Manfred Trenz auf den Heimcomputern ein Riesenerfolg war, wurde es schnell auf zahlreiche Konsolen umgesetzt, auch auf das TurboGrafx. Diese Fassung schlägt sich ziemlich gut und bietet tolle farbenfrohe Grafik und exzellenten Sound.



ANDRÉ PANZA KICKBOXING

LORICIEL

■ Als eine weitere Umsetzung von den 16-Bit-Heimcomputern bietet dieses Mann-gegen-Mann-Prügelspiel über 50 Moves. Ihr müsst euren Kämpfer trainieren, üben und ihn schließlich bis zur Konfrontation mit dem legendären André Panza selbst führen.

VERPATZTER EUROPA-START

Peter Mortimer erklärt, warum das TurboGrafx in Europa durchfiel.

Die schlechten Verkäufe des TurboGrafx in Nordamerika stellten NEC vor eine schwierige Entscheidung: Sollten sie es darauf ankommen lassen und die Konsole wie geplant in Europa veröffentlichen – oder das Vorhaben aufgeben und die Verluste in Grenzen halten? Schließlich entschied sich die Firma dafür, ihr gesamtes Inventar an europäische Distributoren abzugeben und sich aus den westlichen Märkten komplett zurückzuziehen. Den für Großbritannien vorgesehenen Teil kaufte der britische Konsolenspezialist Telegames auf, wie dessen Inhaber Peter Mortimer erklärt: „Aus verschiedenen Gründen wollte NEC das TurboGrafx hierzulande nicht veröffentlichen. So konnten wir mehrere Container mit Hard- und Software von ihnen erwerben. Wir verkauften das System dann per Postversand. Da es aber nicht mehr hergestellt wurde, war es schwierig, neue Spiele zu bekommen." Neue Geräte können allerdings auch heute noch online bestellt werden, hauptsächlich von deutschen Händlern. Außerdem gibt es Konverter, die es erlauben, japanische Spiele auf der Konsole auszuführen.

mit den Programmierern zu arbeiten. Am Montag setzten wir uns zusammen und planten die Woche. Ich erklärte unser Dateiformat, das wir für alle anderen Treiber nutzten, die Parameter der Instrumente und so weiter. Sie stürzten sich auf die Anleitung und fanden heraus, was die Hardware wirklich konnte. Am Donnerstag hatten sie den Sound-Treiber fertig, sie waren wirklich sehr talentierte Programmierer. Ich hatte die ganze Musik geschrieben und eingebaut, also zogen wir abends los, um uns ordentlich zu betrinken…"

Doch durch den Misserfolg in Nordamerika und die überwältigende Präsenz der Rivalen Sega und Nintendo sagte NEC den Start des TurboGrafx in Europa in letzter Minute ab (siehe Extrakasten). Auch in den USA gab NEC das Gerät auf und gab die Rechte 1991 an die Firma Turbo Technologies Inc (TTI) ab. Dieses neue Unternehmen bemühte sich redlich um das System und veröffentlichte noch bis 1993 neue Spiele in den USA, bevor es endgültig aufgegeben wurde. Die restlichen Lagerbestände gingen an TurboZone Direct, einen Versandhändler, bei dem das Gerät und ein paar Spiele noch einige Jahre lang zu haben war.

In den USA wurden 2,5 Millionen Geräte verkauft, eine Zahl, die gegen die Konkurrenz verblasst. Wenn man den Erfolg in Japan bedenkt, fragt man sich, was schief gelaufen sein könnte. Wir haben diese Frage einigen Leuten gestellt, die bei dem Gerät involviert waren. Paul Weller, der die Webseite PC Engine Gamer und das gleichnamige Magazin verantwortet, hat einige interessante Gedanken zu den Problemen von NEC. „Zuerst einmal hätten sie ihre Marketingabteilung feuern sollen", beginnt er. „Das Tollste an der PC Engine war nun mal das japanische Flair, das ihm eine Aura von fremdartiger Faszination verlieh. Aber in den USA taten sie ihr Bestes, um alle kulturellen Eigenheiten auszumerzen, [besonders auf] den Covern. Wenn man die Spiele im Regal sah, hatten diese einfach so gar nichts Ansprechendes an sich." Pascal glaubt, dass die Konsole von Anfang an keine Chance hatte: „Das TurboGrafx hatte einfach aus europäischer Sicht keinen System Seller. Es geht nicht darum, die Hardware auszureizen, sondern darum, gute Spiele für das europäische Publikum herauszubringen. Um die PC Engine zu mögen, muss man ein Spielhallen- oder ein Japan-Fan sein. Das ist einfach nicht der Massenmarkt in Europa."

Die Konsole von NEC mag unter furchtbarem Marketing und schlechtem Support gelitten haben, doch an der tollen Spieleauswahl gibt es keinen Zweifel, besonders für Arcade-Fans. Wer weiß, was passieren hätte können, wenn das Gerät den gleichen Erfolg gehabt hätte wie zuerst in Japan?

Besonderen Dank an: Paul Weller, Andrew Darovich, Alex Davis, Pete Mortimer, Barry Leitch und Pascal Jarry.

» Spätere Joypads hatten mehr Knöpfe, was Spielen wie *Street Fighter II* zugutekam.

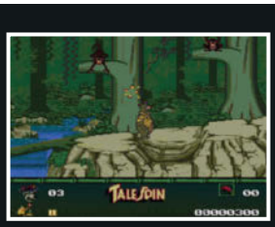
» An diesen Port konnte man ein CD-ROM-Laufwerk oder ein RGB-Modul anstecken.

Obwohl das TurboGrafx-16 als japanisches Gerät an den Start ging, gab es einige Spiele, die in den USA und in Europa entwickelt wurden und es nicht zurück auf die PC Engine schafften. Hier sind zehn der Besten.

YO BRO

ICOM

■ Dieses interessante und schrullige Spiel ist ein Exklusivtitel, der offensichtlich für die amerikanische Öffentlichkeit entwickelt wurde. Im isometrischen Look spielt ihr einen coolen Skateboarder, der eine Alien-Invasion mit seiner Schleuder abwehren muss.



TALESPIN

RADIANCE SOFTWARE

■ Der auf der populären Disney-Serie basierende Titel sieht auf dem TurboGrafx ein wenig anders aus als in den Versionen für Nintendo und Sega. In dem attraktiven Hüpfspiel spielt ihr als Baloo, der in diversen Levels allerei Objekte auf die bösen Jungs schleudert.

ORDER OF THE GRIFFON

STRATEGIC SIMULATIONS INC

■ Alle Fans von *Eye Of The Beholder* sollten dieses erstklassige Dungeons-and-Dragons-Rollenspiel von SSI definitiv ausprobieren. Der Titel ist im Land Karameikos in der D&D-Welt Mystara angesiedelt und nutzt die klassischen D&D-Regeln statt denen von AD&D.

BATTLE ROYALE

INCREDIBLE TECHNOLOGIES

■ Ende der 80er und Anfang der 90er war Wrestling in den USA so beliebt, dass es kein Wunder ist, dass eine Spielumsetzung den Weg auf das TurboGrafx fand. Sie bot zwar keine echten WWE-Stars, aber einige Charaktere werden euch sehr bekannt vorkommen.

DARKWING DUCK

RADIANCE SOFTWARE

■ Das auf der Zeichentrickserie basierende *Darkwing Duck* war eines der letzten Spiele, die in den USA für das TurboGrafx erschienen, bevor das Gerät von Turbo Technologie übernommen wurde. Ein nettes Hüpfspiel mit Zeichentrickgrafik und neckischer Musik.

SEGA GAME GEAR

25 JAHRE

Im Rennen um die Handheld-Vorherrschaft kam Sega nicht rechtzeitig in die Gänge und konnte sein Gerät erst nach Atari und Nintendo auf den Markt bringen. **Retro Gamer** beleuchtet die Hintergründe dieses Fehlstarts …

Sega hatte immer an die Wichtigkeit eines frühen Markteinstiegs geglaubt. Der SG-1000, die allererste Konsole von Sega, ging im gleichen Monat wie der Famicom an den Start. Später versuchte man dann, den Saturn so schnell wie möglich auf den Markt zu bringen, um Sonys PlayStation zuvorzukommen und ihr das Wasser abzugraben. Auch die folgende Konsolengeneration läutete Sega mit der Dreamcast schon sehr früh ein. Als jedoch Ende der 80er Jahre tragbare Geräte auf dem Markt erschienen, traf dies Sega unvorbereitet. Nintendo hatte im April 1989 den Game Boy herausgebracht, der dank Spielen wie *Tetris* und *Super Mario Land* einschlug wie eine Bombe. Auch Atari versuchte im Herbst desselben Jahres, mit dem Farb-Handheld Lynx einen Teil des Kuchens zu beanspruchen. Sega hatte zu diesem Zeitpunkt kein eigenes Mobil-System.

Um zeitnah einen eigenen Handheld auf den Markt bringen zu können, baute Sega eine Maschine mit Hintergrundbeleuchtung basierend auf dem Master System. Die beiden waren technisch fast identisch, mit nur kleinen Unterschieden bei der Grafik. Einerseits hatte die Mobilkonsole mit 160x144 Pixeln die gleiche Auflösung wie der Game Boy, konnte aber auch den 256x192-Modus des Master Systems nutzen. Außerdem war die Farbpalette umfangreicher als beim Master System: Statt 32 aus 64 Farben konnte der Sega-Handheld 32 aus 4.096 Farben darstellen. Das Ergebnis war der Game Gear, der größer, teurer und batteriehungriger war als Nintendos Mobilkonsole, dafür aber günstiger und optisch ansprechender als der Lynx von Atari.

Die Wahl des Master Systems als technische Basis für den Game Gear erlaubte es Entwicklern, schnell einzusteigen, da so die Unter- ▶

» Das kreisförmige D-Pad des Game Gear ist ähnlich dem des Mega Drive, aber ein wenig flacher und breiter.

» Bei den ersten Modellen waren die abgerundeten Bildschirmecken noch kantiger ausgeführt.

» Diese beiden Buttons stammen vom Master System. Einige Spiele nutzen als dritten Button noch den Startknopf.

» Das Anzeigefenster war kleiner, doch die Spiele wurden plattformüber-greifend entwickelt. «

DOMINIC WOOD

PERFEKTION IN DER TASCHE

Fünf essenzielle Exklusivtitel für Segas Handheld.

POPILS: THE BLOCK-BUSTING CHALLENGE

■ Tengen ■ 1991

Dieses Puzzle-Spiel ist das letzte Spiel von Fukio Mitsuji, besser bekannt für *Bubble Bobble* und *Rainbow Islands*. Ihr müsst Blöcke zertrümmern, um eine Prinzessin zu retten. Mit seinen 100 Levels und einem Editor wird euch *Popils* eine lange Zeit beschäftigen.

SHINOBI II: THE SILENT FURY

■ Sega ■ 1992

Das erste *Shinobi* war schon großartig – diese Fortsetzung bringt abermals dessen beste Idee: Ihr könnt als die Ninjas spielen, die ihr zuvor gerettet habt und von denen jeder seine eigenen Fähigkeiten hat. Die verbesserte Grafik und das Leveldesign machen *Shinobi II* sogar noch etwas besser als seinen Vorgänger.

DEFENDERS OF OASIS

■ Sega ■ 1992

Der Game Gear hat zwar nicht viele Rollenspiele zu bieten, aber doch ein paar Perlen. *Defenders Of Oasis* mit seinem Wüstenthema schafft den Kompromiss zwischen genügend Tiefgang, um die Spieler bei der Stange zu halten, und Handheld-Tauglichkeit, sodass man auch in kurzen Sessions einen Fortschritt erzielen kann.

POWER STRIKE II

■ Compile ■ 1993

Dass man ein vollwertiges Shoot-em-up auf den Bildschirm des Game Gear bekommen kann, ist schwer vorstellbar. Compile hat es geschafft und präsentiert ein Ballerspiel, das mit visuellen Reizen alles andere als geizt. Es ist teuer, aber nicht so exorbitant wie sein gleichnamiges Master-System-Pendant.

ARENA

■ Eden Entertainment Software ■ 1995

Bei diesem visuell beeindruckenden isometrischen Actionspiel müsst ihr aus tödlichen Labyrinthen entkommen, während ihr von feindlichen Robotern und Soldaten gejagt werdet. Dabei solltet ihr euch beeilen, denn sofern ihr nicht fleißig Power-ups sammelt, ist Ausweichen oftmals viel effektiver als Ballern.

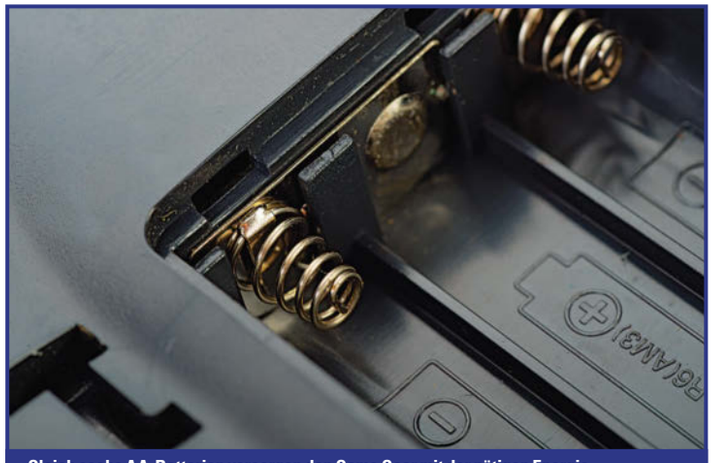
schiede zwischen beiden Systemen vernachlässigbar waren. Dominic Wood, ein früherer Programmierer bei Probe, der später Syrox Developments gründete und bei Game-Gear-Titeln wie *The Terminator*, *The Jungle Book* und *The Lion King* mitwirkte, geht auf die minimalen Unterschiede ein: „Das Anzeigefenster beim Game Gear war zwar kleiner, doch die Spiele wurden plattformübergreifend entwickelt und wichtige Dinge wie Lebensanzeige und Punktezahl einfach so angepasst, dass sie noch gut zu erkennen waren." Die Entwicklungsumgebung war dabei hilfreich, vor allem, da derartige Unterstützung von Seiten des Konsolenherstellers damals kaum verbreitet war.

In Japan erschien der Game Gear am 6. Oktober 1990 zu einem Preis von 19.800 Yen (damals etwa 230 DM). Trotz der einfachen Portierungsmöglichkeit waren zum Start nur drei Spiele verfügbar: *Columns*, *Pengo* und *Super Monaco GP*. Das Schlüsselspiel *Columns* war genau wie *Tetris* ein suchterzeugendes Puzzlespiel, das lange Zeit mit dem Handheld gebundelt wurde. Obwohl die Verkäufe anfangs vielversprechend waren, kamen nur nach und nach neue Spiele heraus. Zudem waren die ersten Geräte in bestimmten Belangen fehleranfällig.

Nach einem verhaltenen Start in Japan nahm der Game Gear 1991 langsam Fahrt auf, als eine Reihe von Drittherstellern wie Namco, Taito und Compile ihn zu unterstützen begann. Im selben Jahr erschien die Mobilkonsole in Nordamerika und in Europa (in Deutschland war sie für 299 DM zu haben). Da Sega in den USA schon beim Mega Drive (dort Genesis genannt) gute Erfahrungen mit aggressiven Werbeparolen gesammelt hatte, schlug man auch beim Game Gear diesen Weg ein und begleitete den Konsolenstart durch Anzeigen mit dem Slogan: „Wenn du immer noch Game Boy spielst, dann werd endlich erwachsen!"

Dank einer Firma namens Kalplus bekam der Game Gear noch im gleichen Jahr eines seiner besten Peripheriegeräte: einen Adapter, mit dem man Master-System-Titel spielen konnte. Obwohl dieser mit einigen wenigen Titeln wie *OutRun* inkompatibel war, lizenzierte Sega die Erweiterung und verkaufte sie als offizielles Zubehör, was die Verfügbarkeit von Software mit einem Schlag extrem erhöhte. Später kam mit *Sonic The Hedgehog* Segas neues Maskottchen auf die Konsole, so dass 1991 insgesamt ein gutes Jahr für das Gerät war.

Trotz alledem konnte Sega mit den Verkaufszahlen des Game Boy nicht Schritt halten. Nintendos früherer Start in allen Verkaufsregionen hatte das System bereits etablieren können. Vor allem *Tetris* war ein unglaubliches Zugpferd. Auch war der Game Boy viel portabler als Segas Gerät, weil er mit weniger Batterien länger durchhielt. Das schien vielen Kunden wichtiger zu sein als Farbe oder „hochauflösende" Grafik. Sega tat sich schwer, den überwältigenden Erfolg von Nintendos *Tetris* nachzuahmen, konnte den Game Gear aber deutlich vor dem Atari Lynx platzieren. Durch das Anwerben von Drittherstellern gelang es, den amerikanischen Konkurrenten auszustechen;



» Gleich sechs AA-Batterien versorgen den Game Gear mit der nötigen Energie.

die Beliebtheit des Game Gear steigerte sich nicht zuletzt dank des Erfolgs des Mega Drive rapide, sodass auch mehr Geld für Marketing zur Verfügung stand.

Im Lauf des Jahres 1992 gelangte der Game Gear jedoch in schwierigere Gewässer. Besonders japanische Hersteller verloren allmählich das Interesse an ihm und fuhren ihre Unterstützung drastisch herunter, während Publisher aus dem Westen noch von den Vorzügen des Systems überzeugt waren – wenn auch eher als Teil einer Multiplattform-Strategie denn als treibendes System, um neue Titel zu entwickeln. Daher waren Game-Gear-Titel hauptsächlich Portierungen von anderen Plattformen oder aus der Spielhalle. Als Außenstehender schätzt man derartige Umsetzungen leicht als wenig aufwendig ein, doch die Hardware des Game Gear stammte prinzipiell noch aus den 80ern. Für die Entwickler war die Konvertierung von Hits, die von leistungsfähigeren Plattformen stammten, alles andere als trivial.

Dominic erinnert sich: „Der Game Gear konnte Sprites nicht spiegeln, also musste man alles doppelt abspeichern. Das reduzierte entweder den Platz fürs Spiel um die Hälfte, oder man musste die Kapazität des Moduls um 50 Prozent erhöhen." Durch einen Bug im System konnte man das Problem jedoch abschwächen: „Beim Zugriff auf den Videospeicher war eine Verzögerung eingebaut, damit Animationen nicht zu schnell wurden. Wir benutzten diese Verzögerung, um die Bilddaten zu spiegeln. So stellte sich die Designschwäche doch noch als nützlich heraus. Das fand aber nicht

jeder heraus, wie wir bei einem Besuch bei Sega Of America feststellen konnten. Sie hatten den Trick nicht drauf und speicherten deswegen alle Grafiken für *Sonic Spinball* doppelt!"

Manche Projekte stellten sich als komplexer heraus als andere, fährt Dominic fort. „Ich konvertierte *Lemmings*, das Wertungen so um die 94% hatte. Es war technisch sehr anspruchsvoll, da man eine zerstörbare Bitmap-Welt in ein Zeichensatz-System umwandeln musste. Für jeden Pixel, der zerstört oder hinzugefügt wurde, musste ich ein spezielles Zeichen im ohnehin begrenzten Videospeicher erstellen. Als der ausging, musste ich Zeichen mit nur wenigen Pixeln durch Leerstellen ersetzen. Es war alles ziemlich knifflig." Obwohl die Unterstützung für Entwickler seitens Sega nicht sonderlich ausgefeilt war, gab sich Segas Qualitätssicherung pingelig: „Einen Tag vor Produktionsbeginn wies mich die Qualitätssicherung darauf hin, dass die Kollisionsabfrage der Lemminge nur von den Füßen bis zur Taille gehen sollte, de facto aber bis zum Kopf ging. Wie hätten wir das in nur 24 Stunden anpassen und alle Levels neu gestalten sollen?"

Die Positionierung des Game Gear als Gerät, auf dem hauptsächlich Portierungen und Multiplattformtitel liefen, stellte sich als problematisch heraus. Seine Besitzer konnten sich zwar nicht über einen Mangel an ausgezeichneten Spielen beklagen, andererseits fehlte mit qualitativ hochwertigen Exklusivtiteln der Anreiz, sich überhaupt einen Game Gear zuzulegen. Zu allem Überfluss wurde in der Werbung oft das Spiele-Line-up hervorgehoben, statt das Farbdisplay zu propagieren. Besonders in Nordamerika wurden die Anzeigenkampagnen zudem immer aggressiver gegenüber der Konkurrenz.

Besonders Game-Boy-Besitzer wurden als etwas dümmlich dargestellt – in einem Fernsehspot sah man einen Spieler, der sich im verzweifelten Versuch, Farben zu sehen, ein totes Eichhörnchen gegen den Kopf schlug. „Wenn du farbenblind wärst und einen IQ unter 12 hättest, wäre es dir egal, welches Handheld du hättest", war der Slogan dazu, und weiter: „Und natürlich auch, wenn du aus der Toilette trinken würdest." Das Bemerkenswerte daran war, dass Sega zuvor nur auf die rivalisierende Hardware abgezielt hatte – auf die Spieler selbst loszugehen war eine ganz andere Hausnummer.

» Bildfehler? Das liegt vermutlich an diesem Kontrast-Rädchen oder an defekten Kondensatoren.

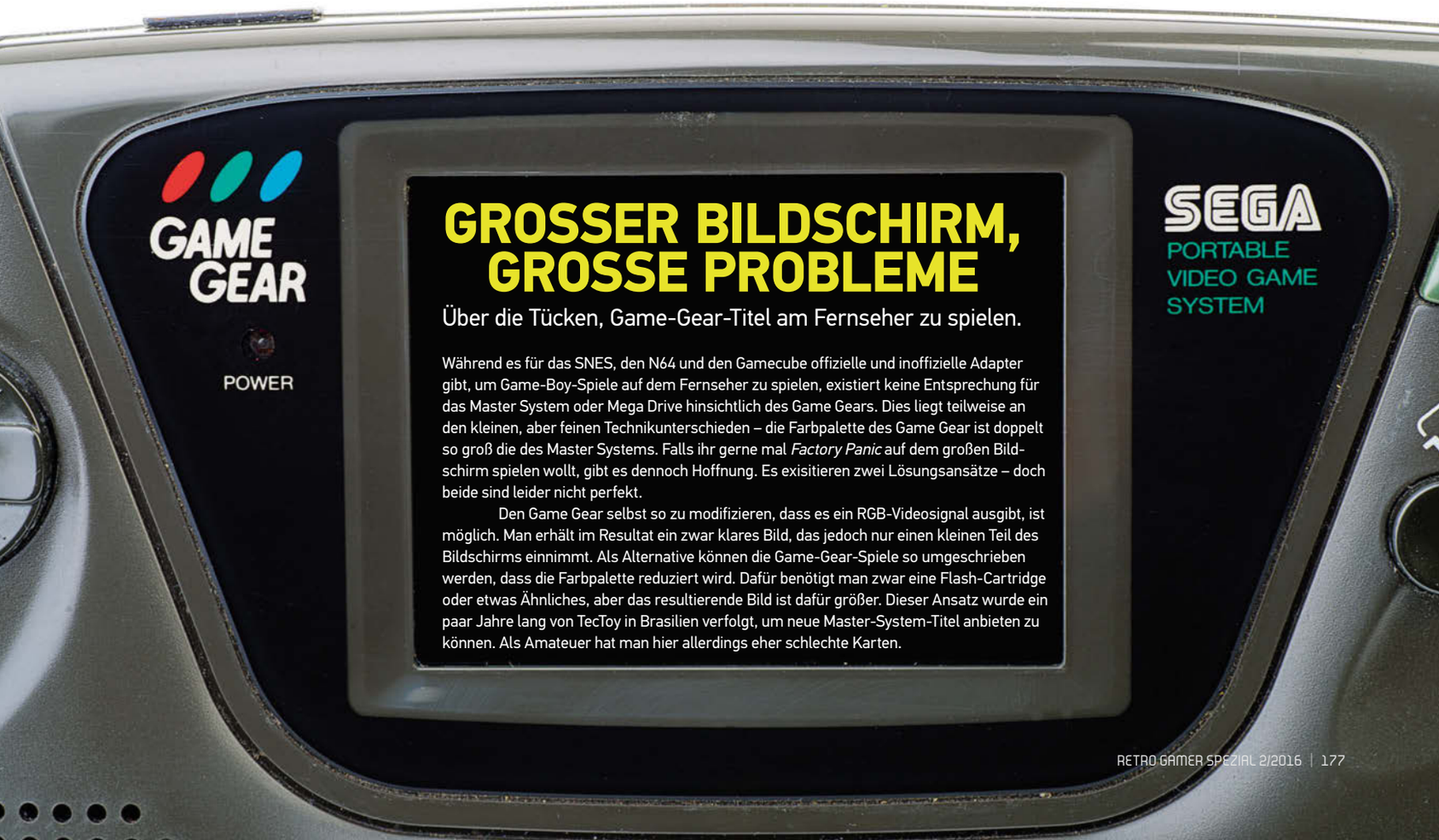
» Bei der Neuveröffentlichung von Majesco ist das Game-Gear-Logo neben dem Power-Licht monochrom.

»Sega tat sich schwer, den überwältigenden Erfolg von Nintendos *Tetris* nachzuahmen.«

DEM GAME GEAR FEHLTE ES AN EINER KILLER-APP

Dennoch hatte sich der Game Gear in seiner langjährigen Marktposition etabliert. Er konnte sich während der folgenden Jahre einer verlässlichen Unterstützung erfreuen und gelangte so zu einer beträchtlichen Bibliothek von sehr bekannten Spielen – darunter jede Menge *Sonic*-Titel, *Mortal Kombat*, *Micro Machines*, *Ecco The Dolphin*, *NBA Jam* und viele mehr. Sogar in Japan, wo es das System nicht gerade leicht hatte, war zwischen 1994 und 1995 eine Woge neuer Spiele erhältlich. Dies lag an einer gesteigerten Produktion seitens Sega sowie von Drittherstellern, nicht zuletzt aber an Acclaim. Dieser Markteinsteiger veröffentlichte innerhalb jener zwei Jahre genauso viele Titel wie alle anderen Drittheristeller zusammen. Hits wie *Garfield: Caught In The Act* zeigten, was in der Hardware steckte.

Doch der Game Gear näherte sich rapide dem Ende seiner Lebenszeit, vor allem aufgrund seiner altersschwachen Technik, die ja im Wesentlichen aus dem Jahre 1985 stammte. Bereits mit Umsetzungen von Mega-Drive-Spielen geriet er an seine Grenzen – mit den immer beliebter werdenden 3D-Titeln konnte er überhaupt nichts mehr anfangen. Ohne Portierungen aktueller Hits aber mangelte es ihm an der Existenzgrundlage. ▶



GROSSER BILDSCHIRM, GROSSE PROBLEME

Über die Tücken, Game-Gear-Titel am Fernseher zu spielen.

Während es für das SNES, den N64 und den Gamecube offizielle und inoffizielle Adapter gibt, um Game-Boy-Spiele auf dem Fernseher zu spielen, existiert keine Entsprechung für das Master System oder Mega Drive hinsichtlich des Game Gears. Dies liegt teilweise an den kleinen, aber feinen Technikunterschieden – die Farbpalette des Game Gear ist doppelt so groß die des Master Systems. Falls ihr gerne mal *Factory Panic* auf dem großen Bildschirm spielen wollt, gibt es dennoch Hoffnung. Es exisitieren zwei Lösungsansätze – doch beide sind leider nicht perfekt.

Den Game Gear selbst so zu modifizieren, dass es ein RGB-Videosignal ausgibt, ist möglich. Man erhält im Resultat ein zwar klares Bild, das jedoch nur einen kleinen Teil des Bildschirms einnimmt. Als Alternative können die Game-Gear-Spiele so umgeschrieben werden, dass die Farbpalette reduziert wird. Dafür benötigt man zwar eine Flash-Cartridge oder etwas Ähnliches, aber das resultierende Bild ist dafür größer. Dieser Ansatz wurde ein paar Jahre lang von TecToy in Brasilien verfolgt, um neue Master-System-Titel anbieten zu können. Als Amateuer hat man hier allerdings eher schlechte Karten.

EINSCHALTEN, LOSGLOTZEN

Das wahrscheinlich beste Zubehör für den Game Gear.

Das wohl interessanteste Peripheriegerät für den Game Gear war der TV Tuner, damals eine bahnbrechende Neuheit, durch die man an der Handheld-Konsole fernsehen konnte. Es kostete zwar nur minimal weniger als ein echtes tragbares TV-Gerät, neidische Blicke von Freunden waren jedoch garantiert. In der heutigen Zeit von DVB-T und Co. ist das nur für analoges Fernsehen geeignete Add-on-Gerät heute technisch veraltet und kann nur noch in wenigen Ländern, die noch auf analoge Rundfunktechnik setzen, genutzt werden. Als Resultat davon bekommt ihr das Gerät schon für 15 Euro, einem Bruchteil dessen, was es einst gekostet hat.

Während der TV Tuner selbst heute seiner primären Funktion also nicht mehr nachkommen kann, ist er immer noch dafür geeignet, ein AV-Kabel über seine wenig genutzte 3,5-mm-Klinkenbuchse oben anzustecken. So könnt ihr den Game Gear als Wiedergabegerät für sämtliche Systeme verwenden, die Composite-Video ausgeben, solltet ihr einen entsprechenden Adapter euer Eigen nennen. Ihr könntet so theoretisch auch einen DVD-Player, einen Camcorder und sogar Konsolen wie das Master System, das NES, eine PlayStation 3 oder eine Xbox 360 dort anschließen. Achtet nur darauf, genügend Batterien zur Hand zu haben. Und, ganz wichtig: Die von Majesco hergestellten Game-Gear-Versionen sind inkompatibel mit dem TV Tuner.

» Die Cartridges sind kompakt und können durch den erhöhten Rand einfach herausgezogen werden.

▶ In Japan verfolgte man einen neuen Ansatz bei der Vermarktung des Geräts: Sowohl Sega als auch Nintendo versuchten 1996, ihre Handhelds auf eine jüngere Zielgruppe auszurichten. Bei Nintendo kam diese Neuorientierung ganz von selbst, da sich das Phänomen *Pokémon* ab Februar auszubreiten begann. Bei Sega hingegen taufte man das Gerät kurzerhand in „Kid's Gear" um und legte *Virtua Fighter Mini* bei, eine spezielle Version des beliebten Prügelspiels, die auf einem Anime jener Zeit basierte, der gerade im Fernsehen lief.

Doch dieser Effekt hielt nur neun Monate lang an. Selbst Spiele wie *Puzzle Bobble, Panzer Dragoon Mini* und die *Pet-Club*-Reihe konnten das Schicksal des Game Gear nicht mehr wenden. Als letztes Spiel kam im Dezember 1996 *G-Sonic* in Japan heraus, anderswo als *Sonic Blast* bekannt. Außerhalb Japans war das System ebenfalls praktisch tot: 1997 kam mit *Jurassic Park,* basierend auf dem gleichnamigen Blockbuster, ein einziges Spiel in die Regale.

Dank einer Firma namens Majesco war dies allerdings noch nicht das Ende des Game Gear. Ende der 90er hatte Majesco eine Geschäftsbeziehung zu Sega aufgebaut, die es ihr erlaubte, die Genesis-Hardware zu lizenzieren und als günstige Alternative zur PlayStation und dem N64 auf dem Markt zu halten. In einem Versuch, diese erfolgreiche Strategie zu wiederholen, erwarb Majesco eine Lizenz zur Herstellung des Game Gear und brachte ihn 2001 als Budget-Gerät in den USA heraus. Die neue Hardware kostete lediglich knapp 30 US-Dollar und hatte nur geringe Unterschiede zum Original, etwa günstigeres Plastik und einen leicht verbesserten LCD-Bildschirm. Zehn Spiele waren für je knapp 15 US-Dollar zu haben.

Alle bis auf ein Spiel waren schon zuvor im Handel gewesen: *Super Battletank* wurde für die Neuauflage des Geräts veröffentlicht, sodass es offiziell als letztes Spiel für den Game Gear in die Geschichte eingegangen ist. Es wurden zwar auch andere Neuentwicklungen für das System versprochen, doch in den Handel kamen sie nie.

Für den ambitionierten Sammler ist die größte Herausforderung beim Game Gear dessen lang-fristig hohe Ausfallrate. Insbesondere die im Game Gear verwendeten Kondensatoren haben mit zahlreichen Problemen zu kämpfen und laufen häufig aus. Das kann zu verschiedenen Hardware-Fehlern führen, darunter etwa schlechterer Kontrast und Verlust der Sound-Ausgabe. Falls ihr ein wenig löten könnt, sollte das zwar kein großes Problem darstellen, dennoch ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass ein gebraucht gekaufter Game Gear defekt ist. Zum Glück bieten diverse Firmen entsprechende Reparaturdienste an.

Warum verlief die Geschichte des Game Gear so wechselhaft und letztendlich nur begrenzt erfolgreich? Die Gründe dafür fasst Dominic so zusammen: „Verantwortlich waren die Marketing-Strategie von Nintendo, der Bekanntheitsgrad des Game Boy, dessen niedrigerer Preis und seine längere Batterie-Laufzeit. Der Game Gear war zum Spielen besser, aber das hieß nicht, dass er kommerziell erfolgreicher war." Mit elf Millionen Verkäufen hat das Gerät dennoch den Spitzenplatz unter den Handhelds inne, die nicht von Nintendo oder Sony stammten, und wurde sechs volle Jahre lang von den Publishern unterstützt. Trotzdem scheint der Game Gear nicht so beliebt zu sein wie andere Konsolen von Sega, und sogar die Firma selbst dachte nicht ernsthaft an einen Nachfolger – abgesehen vom Nomad, der ausschließlich in den USA erschien.

Sicherlich trug auch die Tatsache, dass das Gerät immer nur ein Abklatsch der stationären Sega-Konsolen war, zum insgesamt mäßigen Erfolg bei. Außerdem gibt es zwar ein paar exzellente Exklusivtitel auf dem Game Gear, die Masse der Spiele sind jedoch abgespeckte Konvertierungen vom Master System.

Das Besondere bei Retro-Gaming ist allerdings, dass unsere Lieblingsplattformen im Lauf der Zeit noch verbessert werden können. Wer heutzutage einen Game Gear sein Eigen nennen möchte, muss sich daher nicht mehr wie Anfang der 90er Jahre zwangsweise mit dem ständigen Wechseln von Batterien herumschlagen. Es gibt inzwischen auch Netzteile oder eine LED-Hintergrundbeleuchtung zu kaufen. Außerdem sind die Exklusivtitel inzwischen sehr gut dokumentiert.Und dank Fanübersetzungen sind Spiele wie *Royal Stone*, die es zuvor nur auf Japanisch gab, zumindest auf Englisch verfügbar.

Der Game Gear hat zweifelsohne seine Tücken, doch ist er deshalb eine schlechte Konsole? Mitnichten – er litt einfach unter den Einflussfaktoren seiner Zeit. Die Sammler unter euch müssen wir sicherlich nicht erst vom Spielspaß der Maschine begeistern, doch wenn ihr das Gerät aufgrund der negativen Berichterstattung noch nie ausprobiert habt, können wir euch nur dringend raten, dies nachzuholen! Dann kommt ihr in den Genuss von Spielen, die nie zu der Aufmerksamkeit gelangt sind, die sie eigentlich verdient gehabt hätten.

» Der Game Gear war zum Spielen besser, aber das hieß nicht, dass er kommerziell erfolgreicher war. «

DOMINIC WOOD

» Außer normalen Netzkabeln bot Sega auch Batteriepacks und Adapter für den Zigarettenanzünder an.

TYPVERÄNDERUNG IN KLEIN

Fünf Spiele, die zeigen, dass Game-Gear-Spiele nicht immer mit ihren Master-System-Gegenstücken identisch sind.

OUTRUN

■ Da die Game-Gear-Fassung von *OutRun* erst vier Jahre nach der Master-System-Version herauskam, entschied man sich für eine komplette Neuentwicklung des beliebten Titels. Die Grafik und der Sound wurden überarbeitet und eine Automatik-Schaltung sowie ein völlig neuer Rivalen-Modus hinzugefügt.

FANTASY ZONE

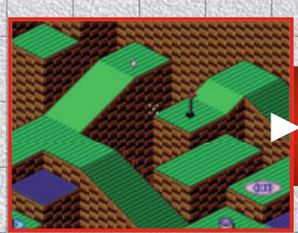
■ Während das Master-System-Spiel nahe an der Automatenfassung von *Fantasy Zone* blieb, wich die Fassung für den Game Gear davon ab und brachte neue Feinde und neue Levels. Diese nutzten die erweiterte Farbpalette, wodurch der Titel auf dem Game Gear viel lebendiger aussieht als auf dem Master System.

SPACE HARRIER

■ Die Umsetzung von *Space Harrier* für den Game Gear geht ihre eigenen Wege und bietet weniger Levels als auf dem Master System sowie Passwörter, um das Spiel fortzusetzen. Alle Feinde wurden neu gezeichnet. Diese Kuriosität von Spiel sollte in keiner ernsthaften Game-Gear-Sammlung fehlen.

NINJA GAIDEN

■ Die Game-Gear-Version von *Ninja Gaiden* wurde von Japan System House entwickelt und 1991 auf den Markt gebracht. Sie ist ganz nett, aber grafisch öde. Die ein Jahr später von SIMS für das Master System erschienene Portierung ist um Längen besser. Die Gründe dafür sind unklar, wir raten euch zur Master-System-Portierung.



PUTT & PUTTER

■ SIMS entwickelte beide Fassungen von *Putt & Putter*, und beide spielen sich gleich und sehen ähnlich aus. Interessanterweise hat die Game-Gear-Variante, die 1991 als Erstes erschien, völlig andere Levels als die 1992 veröffentlichte Master-System-Version.

NEO GEO

ARCADE-PERFEKTION

Ihre Hardware-Power und der resultierende Luxuspreis standen ihr Anfang der 90er im Weg – heute ist die berühmte Konsole von SNK umso gefragter. **Retro Gamer** stellt euch die Geschichte des NEO GEO AES vor.

Noch Jahrzehnte nach ihrer Geburt genießen einige Konsolen einen Ehrenplatz in den Herzen vieler Spielefans. Das ist der Dank für die vielen Stunden Quality Time, für durchwachte Nächte, für packende Spielerlebnisse und für die schönen Erinnerungen zusammen mit Freunden, die dasselbe Gerät besaßen.

Im Fall des Neo Geo von SNK sieht die Sache etwas anders aus. Bekanntheit erlangte die Konsole nicht durch ihre große Verbreitung, sondern im Gegenteil dadurch, dass sie für die meisten Spieler so gut wie unerreichbar war. Wer Anfang der 90er ein Neo Geo besaß, durfte sich zu einem sehr exklusiven Club zählen. Zurückzuführen war das vor allem auf den hohen Preis der Hardware und der zugehörigen Spiele. Der Großteil der Teenager musste sich daher mit Screenshots in Videospielmagazinen abfinden.

„Das Neo Geo war die Konsole, die kaum einer meiner Bekannten besaß. Ich kannte das Gerät eigentlich nur aus Zeitschriften und einer Spielhalle an der Küste", reminisziert Jonathan Town, der früher Community-Manager von Nintendo UK war und ein bekennender Neo-Geo-Liebhaber ist. „Das Teil war ein lebender Mythos, und da es noch kein Internet oder YouTube gab, wussten wir nie, welche Informationen darüber nun der Wahrheit entsprachen und welche nicht. Ich denke hier im United Kingdom, wo es nie offiziell veröffentlicht wurde, war das Neo Geo größtenteils unbekannt. Doch die, die von seiner Existenz wussten, wollten alle eines haben!"

Der hohe Preis des Neo Geo lag vor allem darin begründet, dass es sich eigentlich um einen Arcade-Automaten im Gehäuse einer Konsole handelte. Darum lautet der korrekte Name auch Neo Geo AES (für Advanced Entertainment System), wenn wir von der Heimvariante reden.

» SNK war von den technischen Vorzügen ihrer Konsole überzeugt.

▶ Die Idee hinter der Automatenvariante Neo Geo MVS war so simpel wie bestechend: Anstatt jedes Mal die komplette Platine in einem Automaten austauschen zu müssen, wollte SNK den Spielhallen eine Hardware anbieten, deren Spiele sich ohne großen Aufwand austauschen ließen. Das MVS (für Multi Video System) setzte dementsprechend auf massive Module, die nicht nur leicht gewechselt werden konnten, sondern sehr viel günstiger als ein kompletter Automat waren. Die in Letzteren gebräuchlichen Standard-JAMMA-Platinen waren vergleichsweise empfindlich, ihr Austausch fummelig. Die MVS-Module hingegen waren dafür konzipiert, in den zugehörigen Automaten eingeschoben zu werden.

Die nächste Idee war nun, die Spiele auch in Hotels oder Bars anzubieten oder über Videotheken zu verleihen. So entstand das AES. Die Module waren zwar nicht kompatibel zu der Spielhallen-Version, wohl aber inhaltlich und technisch identisch. Wer sich also das AES und ein Spiel dafür auslieh, konnte tatsächlich zu Hause das erleben, was sonst nur in der Arcade möglich war! Kein Wunder, dass Neo Geo AES schnell zum Objekt der Begierde von Spielefans wurde: SNK hielt ihr vollmundige Werbeaussage „Arcade Perfect". Erst so kam SNK auf die Idee, Konsole und Spiele direkt an Endkunden zu verkaufen.

Der Neo-Geo-Fan Jeremy Forrest bringt uns die damalige Zeit näher. „In den 90ern waren Spielhallen in den USA noch vollkommen üblich. Überall traf man auf das Neo Geo. Wenn ich mit meinen Eltern in den Supermarkt ging, wurde ich von *Ninja Combat* begrüßt. Ich schlich mich sogar heimlich zur Bowlingbahn, wo ich eigentlich nicht hindurfte – nur um *League Bowling* und *Samurai Shodown II* zu spielen." Dass es nun eine Konsole gab, die dazu in der Lage war, diese Spiele ohne Leistungseinbrüche oder sonstige Kompromisse auf dem eigenen Fernseher abzuspielen, war für Kinder der 90er einfach nur unglaublich.

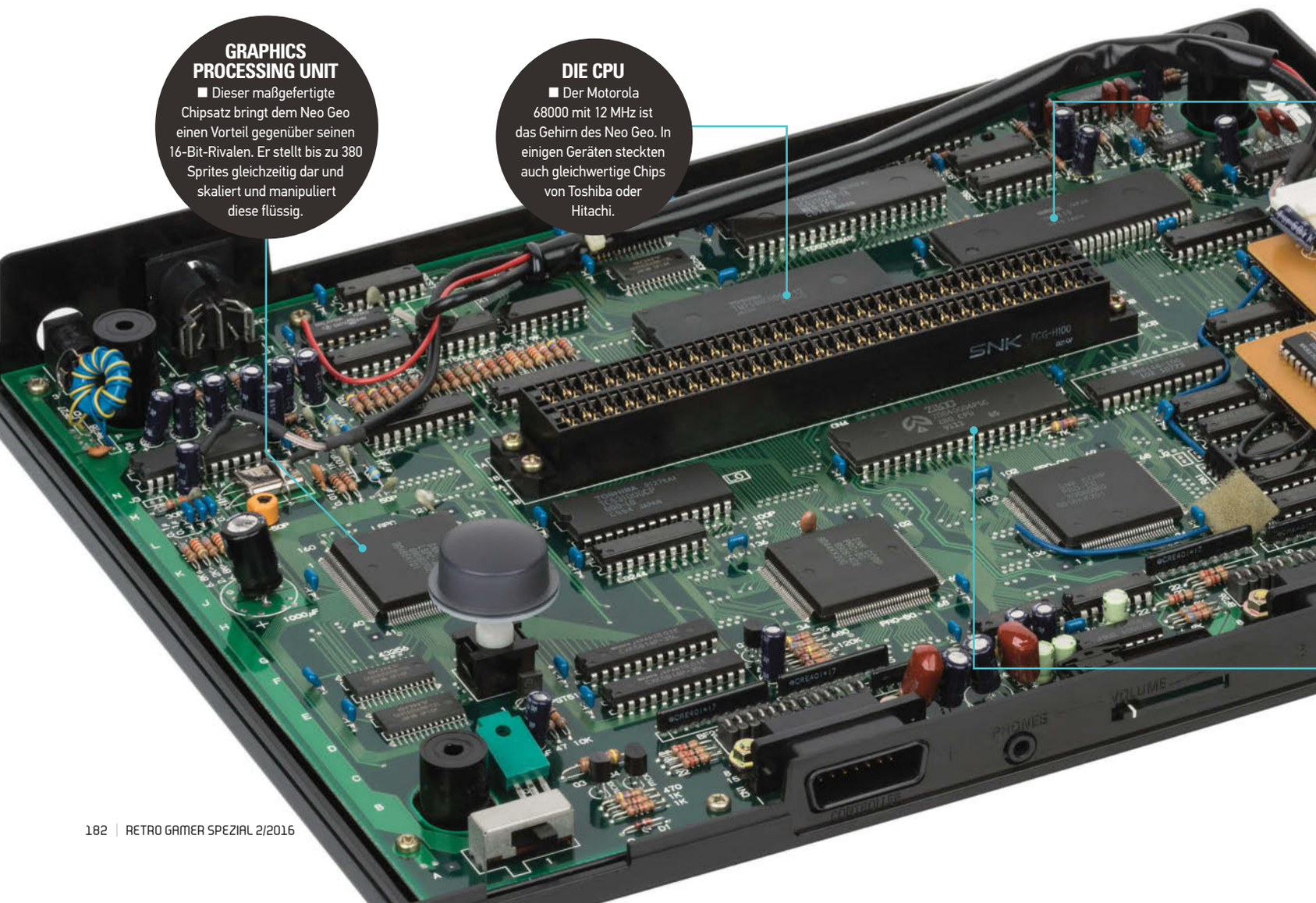
Die Spielhallen-Power fürs Wohnzimmer hatte allerdings ihren Preis. Das Gold-Bundle mit zwei Controllern und entweder *Nam-1975* oder *Baseball Stars Professional* erschien 1991 in den USA für 649,99 Dollar. Wie teuer das war, wird vor allem im Vergleich zum SNES klar: Nintendo verlangte für seine neue Konsole nur 199 Dollar. Als Alternative gab es zwar auch eine Silber-Variante ohne zweiten

Wusstet ihr schon?

■ Das AES war ursprünglich für Orte wie Hotels und Bars gedacht. Die Kundenreaktionen überzeugten SNK, das Gerät stattdessen als Heimkonsole anzubieten.

Im Innern des Neo Geo

Ein Blick auf die Innereien der SNK-Konsole.



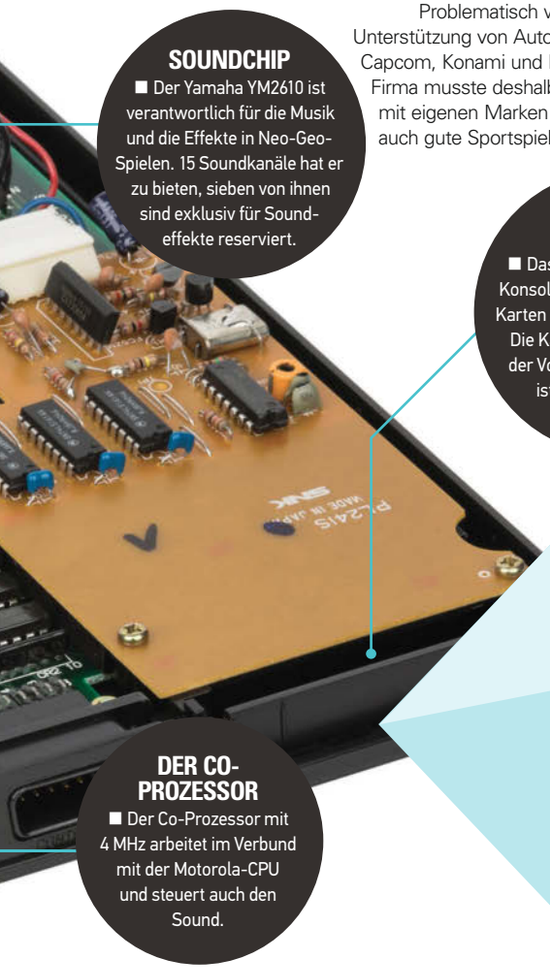
»Wir mussten den originalen Neo-Geo-Code benutzen, neu programmieren durften wir die Spiele nicht.« JIM PHILPOTT

Controller und ohne Spiele, die war mit 399 Dollar aber immer noch doppelt so teuer wie das SNES. In Deutschland musste man damals für ein Neo Geo AES locker 1.000 DM auf den Tisch des Importhändlers der Wahl legen – einen offiziellen Vertrieb gab es bei uns nicht. Vor allem aber hörte der tiefe Griff ins Portemonnee bei der Hardware nicht auf: Die Spielmodule kosteten teilweise das Vierfache der Konkurrenz! Ein kommerzieller Erfolg war damit eigentlich von Anfang an ausgeschlossen.

Problematisch wirkte sich aus, dass SNK die Unterstützung von Automaten-Schwergewichten wie Capcom, Konami und Namco fehlte. Die japanische Firma musste deshalb sämtliche wichtigen Genres mit eigenen Marken abdecken. Obwohl dabei auch gute Sportspiele und sehr gute Shoot-em-ups entstanden, feierte SNK vor allem mit Prügelspielen Erfolge. „Mein erstes SNK-Spiel war *Samurai Shodown II*, ich spielte es in einem Restaurant in meiner Nachbarschaft", erinnert sich James Mielke. Er arbeitet bei der Square-Enix-Tochter Shinra Technologies und veranstaltet außerdem den japanischen Indie-Entwickler-Event BitSummit. „Wenn mich meine Erinnerung nicht täuscht, traf ich das nächste Mal in meiner Stamm-Pizzeria im East Village von NYC auf SNK: Direkt neben *Street Fighter II* bauten sie einen Automaten mit *World Heroes* auf." Das Timing war geradezu perfekt: Eins-gegen-Eins-Prügelspiele waren aufgrund von *Street Fighter II* der große Renner – SNK hatte den Trend rechtzeitig erkannt und war mit einem eigenen Angebot zur Stelle.

Auf die so begründete Expertise im Fighting-Games-Genre wird das Neo Geo heute gerne reduziert. Es stimmt zwar, dass es SNK tatsächlich an Systemsellern aus den Bereichen RPG, Jump-and-run und Rennspiel fehlte. Doch die Spielebibliothek war keinesfalls nur auf Beat-em-up und Co. beschränkt. Den Gegenbeweis treten Titel wie *Blazing Star*, *Metal Slug*, *Cyber-Lip*, *Magical Drop*, *Pulstar*, *Shock Troopers*, *Windjammers* und *Twinkle Star Sprites* an. Auch die relativ geringe Zahl erschienener Spiele – es waren weniger als 150 – wird häufig als Negativpunkt genannt. Doch im Gegenzug ist die Klassiker-Dichte ungewöhnlich hoch. Ein einzelnes Spiel ▶

» Die Speicherkarten des Neo Geo sind extrem dünn.



SOUNDCHIP
■ Der Yamaha YM2610 ist verantwortlich für die Musik und die Effekte in Neo-Geo-Spielen. 15 Soundkanäle hat er zu bieten, sieben von ihnen sind exklusiv für Soundeffekte reserviert.

MEMORY-CARD-SLOT
■ Das Neo Geo war die erste Konsole, die auf austauschbare Karten für Speicherdaten setzte. Die Karte wird in den Slot an der Vorderseite gesteckt und ist auch mit dem MVS kompatibel.

DER CO-PROZESSOR
■ Der Co-Prozessor mit 4 MHz arbeitet im Verbund mit der Motorola-CPU und steuert auch den Sound.

Trendsetter

Wie SNK die Speicherstände auslagerte

In den letzten Konsolengenerationen haben Speicherkarten zunehmend an Bedeutung verloren. Aktuelle Geräte legen Savegames auf ihren internen Festplatten oder gleich in der Cloud ab. In den CD-Konsolen der 90er waren die Memory Cards allerdings die einzige Möglichkeit, Spielstände zu speichern. Jedoch war es weder Sony mit der PlayStation noch Sega mit dem Saturn, die diese Karten etablierten, sondern bereits einige Jahre zuvor SNK. Die Idee dahinter war einfach, aber genial: Spieler sollten die Speicherkarte mit in die Spielhalle nehmen und danach auf der Heimkonsole (oder umgekehrt) an derselben Stelle weiterspielen können. Ein Prinzip, dass in japanischen Spielhallen bis heute an vielen Automaten funktioniert. Die Neo-Geo-Karten beherbergten bis zu 2 KB Daten. Wie die Speicherchips auf Modulen hatten sie jedoch einen Nachteil: Sie wurden von einer Batterie genährt, und diese zu tauschen war recht knifflig.

Zehn tolle Spiele (abseits von Beat-em-ups)

LAST RESORT 1992
■ Eines der ersten Shoot-em-ups für das Neo Geo war auch gleichzeitig eines der besten. Es ist nicht gerade der originellste Genrevertreter, dafür aber packend. Gerade die tolle Optik und die düstere Atmosphäre sorgen für Motivation. *Last Resort* ist eine unterschätzte Perle, die auf der Liste jedes Baller-Fans gehört.

PUZZLE BOBBLE 1994
■ Dieses Spin-off von *Bubble Bobble* wurde in manchen Regionen unter dem Namen *Bust-A-Move* bekannt und wurde vor allem auf PlayStation und Saturn zum Hit. Das simple Spielprinzip, in dem ihr Kugeln auf gleichfarbige Kugeln schießt, macht sofort süchtig, und wurde dutzende Male geklont. 1999 erschien ein Nachfolger für das Neo Geo.

PULSTAR 1995
■ Auch wenn es nie einen Port von *R-Type* für das Neo Geo gab – nach 1995 hätte ihn niemand mehr gebraucht. Denn da erschien *Pulstar* von Aicom, das dem Klassiker von Irem in fast nichts nachsteht. Vorgerenderte Sprites sorgen für eine geradezu leuchtende Optik, während das fordernde Spielprinzip auch die kritischsten Shoot-em-up-Fans zufrieden stellt.

TWINKLE STAR SPRITES 1996
■ Der Hybrid aus Puzzler und Shooter ist nicht nur eines der ungewöhnlichsten Spiele für das Neo Geo, sondern auch eines der besten für zwei Spieler. Der Bildschirm wird hierfür vertikal geteilt; schießt ihr auf eurer Seite einen Feind ab, landet er bei eurem Sitznachbarn. Wer länger überlebt, geht als Sieger hervor.

NEO TURF MASTERS 1996
■ Dieses Spiel ist der beste Beweis dafür, dass auch Sportspiele auf dem Neo Geo möglich waren. *Neo Turf Masters* legt weniger Wert auf eine lange Karriere als auf kurze Herausforderungen, was dem Arcade-lastigen Spielprinzip jedoch nicht schadet. Wer denkt, dass Golf am Bildschirm langweilig ist, sollte diesem Sportspiel-Juwel von Nazca eine Chance geben!

» Die Controller fühlen sich wie echte Arcadesticks an.

▶ zu nennen, das die Konsole definiert, ist deshalb unmöglich. Jeremy lacht nur, als wir ihn darum bitten: „Du könntest stattdessen auch eine Mutter fragen, welches ihrer Kinder sie am liebsten hat! Müsste ich mich aber wirklich für eins entscheiden, wäre es wohl *The Last Blade*. Alle Figuren sind ansprechend, die Animationen schön weich, und die Steuerung ist auf den Punkt präzise. Vor allem liebe ich das Abwehrsystem, es macht das Spiel viel taktischer. Aus meiner Sicht ist *The Last Blade* einer von wenigen Titeln dieser Ära, die mehr als nur ein Zeitvertreib sind und in Richtung Kunst tendieren. In einer Zeit, in der Spiele zu allererst profitabel sein mussten, wollte *The Last Blade* ein interaktives Kunstwerk sein."

Das Prügelspiel ist ein gutes Beispiel für die von SNK angestrebte Perfektion. Wenig überraschend ist *The Last Blade* heute ein beliebtes Sammlerstück. Ein weiteres Neo-Geo-Kampfspiel hat es James ebenfalls angetan: *Garou: Mark of the Wolves*. „Das ist immer noch eines der besten 2D-Fighting-Games. Es sticht aus der restlichen *Fatal Fury*-Reihe klar heraus. Sein damaliger Rivale *Street Fighter III* bekam zwar mehr Aufmerksamkeit, dennoch ist *Garou* das bessere Spiel."

Während andere Systeme unter Sammlern mal einen größeren, mal einen geringeren Stellenwert besitzen, blieb das Interesse am Neo Geo über die Jahre hinweg gleich hoch. James führt das auf den Underdog-Status zurück und auf den guten Ruf damals: „Es gab viele tolle Neo-Geo-Titel, und die Controller und Arcadesticks wurden schnell zum Kult." Jeremy hingegen führt die Beliebtheit des SNK-Systems auf zwei Ursachen zurück. Erstens wäre da der Seltenheitsfaktor: „Viele Neo-Geo-Sammler werden dir sagen, dass das Gerät für sie etwas Besonderes ist, weil sie es sich als Jugendliche nicht leisten konnten. Auch ich habe meine Eltern erfolglos angebettelt, mir eines zu kaufen. Dieses Gefühl, als ich mir die Konsole dann als Erwachsener endlich gegönnt habe …" Aber auch Jeremy nennt als ebenso wichtige Ursache für den guten Ruf des Neo Geo dessen Spiele: „Wären nur Titel wie *3 Count Bout* und *Legend of Success Joe* erschienen, würden wir diese Diskussion gar nicht führen."

Wusstet ihr schon?
■ Der Launchpreis für das Gold-System (zwei Controller, ein Spiel) lag bei 649 Dollar, der für das Silver-Pack (ein Controller, kein Spiel) bei 399 Dollar.

NEO BOMBERMAN 1997

■ Hudson Soft brachte nur zwei Spiele aufs Neo Geo – *Panic Bomber* und, dreimal dürft ihr raten, eine *Bomberman*-Variante. *Neo Bomberman* erweist sich als sehr traditioneller Ableger des beliebten Konzepts. Es profitiert stark von seiner hübschen Grafik und dem guten Sound. Sammler kommen jedoch nicht um eine Fassung für das MVS herum: Eine AES-Version gab es nie.

MONEY IDOL EXCHANGER 1997

■ Ein weiteres Puzzle-Spiel. Dieses Mal müsst ihr Münzen miteinander kombinieren, während ständig weitere Geldstück herunterfallen. *Money Idol Exchanger* ist leicht zu erlernen und enorm spaßig. Niedliche Grafiken sorgen für weitere Auflockerung. Auch für diesen oft übersehenen Klassiker gab es nie eine AES-Fassung.

SHOCK TROOPERS 1997

■ Saurus nahm sich das bewährte *Commando*-Prinzip zur Vorlage und schuf ein Grafikbrett voller Explosionen, Schießereien und Charakter. Riesige Sprites, unterschiedliche Umgebungen und ein exzellenter Zwei-Spieler-Modus machen diesen Titel zu einem *Metal Slug* mit Top-down-Perspektive. *Shock Troopers* sollte definitiv in keiner Neo-Geo-Sammlung fehlen.

BLAZING STAR 1998

■ Der Nachfolger zu dem nicht weniger großartigen Shoot-em-up *Pulstar* kombiniert vorgerenderte mit handgezeichneten Sprites und setzt effektiv und gekonnt die Hardware des Neo Geo zum Skalieren ein. *Blazing Star* wiegt beachtliche 348 Megabits und wird aus gutem Grund häufig als einer der beliebtesten Shooter für die Konsole genannt.

METAL SLUG X 1999

■ Obwohl *Metal Slug X* im Kern ein Remix von *Metal Slug 2* von 1998 ist, gilt dieser Teil für viele Fans als der beste der Run-and-gun-Reihe. Doch egal welcher Ableger: *Metal Slug* definiert das Neo Geo wie keine andere Spieleserie. Die Mischung aus knackigem Gameplay, toller Grafik und Over-the-top-Action begeistert auch heute noch die Spielerschaft.

» Zwei Controller-Ports ermöglichten Multiplayer-Partien.

»Für das Neo Geo zu entwickeln ist wie an einem Oldtimer zu arbeiten.«

TIMM HELLWIG

Je weiter die 90er voranschritten, desto mehr geriet die Konsole von SNK ins Straucheln. Sie konnte immer weniger mit der günstigeren Konkurrenz mithalten, außerdem wurden durch den enormen Erfolg der PlayStation 3D-Spiele immer beliebter – und für die war die Neo-Geo-Technik nicht gemacht. An Spielenachschub hingegen mangelte es nicht. 2001 geriet SNK jedoch in finanzielle Untiefen und wurde von Aruze gekauft, einem Hersteller von Pachinko-Glücksspielautomaten. SNK-Gründer Eikichi Kawasaki verließ die Firma und gründete Playmore. Als SNK im Oktober des Jahres endgültig Bankrott anmelden musste, sicherte sich Kawasaki viele Rechte an intellektuellem Eigentum seines alten Unternehmens und holte auch zahlreiche Entwickler zurück ins Boot. SNK Playmore wurde gegründet und die Marke Neo Geo wiederbelebt.

Die Strategie von SNK Playmore bestand darin, die Neo-Geo-Spiele auf andere Systeme zu portieren. Denn die damals aktuellen Konsolen – PlayStation 2, Xbox und später auch die Wii – waren stark genug für Eins-zu-eins-Umsetzungen der Arcade-Hits. So konnten sich Interessierte, die früher nicht das Kleingeld für ein AES gehabt hatten, nun günstig aus der Neo-Geo-Bibliothek bedienen.

In Europa wurden die Playmore-Spiele von Ignition Entertainment veröffentlicht. Deren ehemaliger Angestellter Jim Philpot erinnert sich noch gut daran, wie besessen SNK Playmore in Bezug auf Qualität war – auch wenn insbesondere die PS2-Sammlungen alles andere als perfekt waren. „Wir mussten den originalen Neo-Geo-Code benutzen, neu programmieren durften wir sie nicht. Im Grunde war jedes Spiel also ein Emulator. Das Einzige, was man uns zur Verfügung stellte, war der Assemblercode vom Neo Geo. Soundeffekte und Artworks haben wir direkt daraus entnommen."

Dafür waren die portierten Spiele fast zwangsweise perfekte Repliken. Nur wenige wissen aber, dass die ganze Arbeit von einem einzigen Programmierer geleistet wurde. Jim verrät uns den Namen: „Ade Scotney. Er war einer der besten, mit denen ich je gearbeitet habe! Ade war von Anfang an in der Spielebranche aktiv und hat an vielen Spielen mitgearbeitet, auch wenn er nie richtig dafür gewürdigt wurde. Ohne Ade hätte es die SNK-Spiele jedenfalls nie auf anderen Konsolen gegeben."

SNK Playmore sah schnell, dass die Ports eine lukrative Einnahmequelle waren. „Ignition hätte es niemals so lange gegeben, hätten wir nicht diese Spiele gehabt", so Jim. „Nur dank der SNK-Titel konnten wir weiterhin Entwickler bezahlen. SNK selbst war zum Ende hin sehr locker. Die Abläufe waren so eingespielt, dass sie uns nur noch den Code zuschickten und später die Rechnung für die fälligen Lizenzgebühren."

Die Ports von Ignition fanden zwar ihre Abnehmer, trotzdem schwören eingefleischte Fans weiterhin auf die Original-Hardware und -Software. Wie bei ▶

» Einige Spiele sind unglaublich teuer, andere wiederum können recht günstig sein.

» Der AV-Ausgang früherer Neo Geos war qualitativ besser.

Wusstet ihr schon?

■ *Samurai Shodown V Special* war 2004 das letzte offiziell von SNK veröffentlichte Spiel. Es wurde auf einer 708-Megabit-Cartridge ausgeliefert.

Exklusivhits

Fünf fantastische Neo-Geo-Spiele, die es auf kein anderes System schafften.

CYBER-LIP 1990

■ Trotz des komischen Namens und der groben Grafik zählt dieses Spiel zu den Klassikern des Neo Geo. Es verfolgt dasselbe Konzept wie *Contra* und ist vollgepackt mit Action und schwierigen Levels. Einige der Entwickler sollen danach an *Metal Slug* gearbeitet haben.

ZED BLADE 1994

■ *Operation Ragnarok*, der Titel, unter dem *Zed Blade* auch bekannt ist, ist einer der vergessenen Hits für das SNK-Gerät. Es spielt nicht in derselben Liga wie *Blazing Star* oder *Viewpoint*, aufgrund seines Exklusivstatus ist es aber auf jeden Fall einen Blick wert. Die Grafik war 1994 eine Augenweide.

WINDJAMMERS 1994

■ In diesem Sportspiel müsst ihr eine Scheibe ins Tor eures Gegners bugsieren. Vom Grundkonzept basiert der Titel auf dem Klassiker *Pong*, wie in der Vorlage kommt mehr Spaß auf, wenn ihr gegen einen menschlichen Spieler antretet. Verrückte Power-ups und Trickshots sorgen für mehr Tiefe.

NEO DRIFT OUT: NEW TECHNOLOGY 1996

■ Mit echter 3D-Grafik kam die Hardware des Neo Geo nicht zurecht, also setzten Rennspiele wie dieser Rally-etitel von Visco auf eine feste Perspektive. Dank flüssiger Steuerung, kurzen Kursen und authentischer Rally-Erfahrung eignet er sich bestens für ein paar Runden.

NIGHTMARE IN THE DARK 2000

■ Diese Mischung aus *Bubble Bobble* und *Don Doko Don* wartet mit einem tollen Soundtrack auf. Der optische Stil von *Nightmare in the Dark* erinnert an die Werke von Tim Burton. Es ist eine Schande, dass dieses Modul von AM Factory von den meisten Spielern ignoriert wurde.

▶ allen klassischen Konsolen wird man auf dem Gebrauchtmarkt fündig. Für die AES-Plattform sollte man sich jedoch auch heute noch auf saftige Preise gefasst machen, die in keiner Relation zu anderen Systemen stehen. „Vereinfacht ausgedrückt sind beim Neo Geo AES die älteren Spiele häufig günstiger als die neueren", analysiert Jonathan. „Abgesehen von wenigen Ausnahmen kosten Launchtitel meist etwas mehr als 100 Euro. Titel, die einige Jahre später erschienen, fangen dann in der Regel bei 200 Euro und mehr an. Und dann gibt es natürlich noch ganz besondere Sammlerstücke. *Garou: Mark of the Wolves* und vor allem *Metal Slug* knacken die 1.000-Euro-Marke regelmäßig."

Eine brauchbare Alternative bei begrenztem Budget stellt das Neo Geo CD dar. Hier gilt es jedoch darauf zu achten, dass nicht alle Spiele im CD-Format erschienen sind und diese im Gegensatz zu den Modul-Versionen teilweise lange Ladezeiten aufweisen. Wenn euch Präsentation und Verpackung egal sind, könntet ihr euch auch ein Supergun- oder ein günstiges Automatengehäuse sowie ein MVS besorgen. Für die ehemalige Spielhallen-Hardware sind die Spiele nämlich günstig. *Metal Slug* gibt es etwa schon für um die 30 Euro." Insbesondere Jeremy rät dringend zum MVS-Format: „Die AES-Module sind viel zu teuer! Die Hardware selbst ist beim MVS zwar teurer, doch bei den Spielen werdet ihr Tausende Euro sparen."

> **» Jedes Gerät wird sorgfältig von Hand gefertigt. «**
>
> CHRISTOPHER TABER

Der Status als eine der begehrenswertesten Konsolen aller Zeiten sorgt dafür, dass das Neo Geo auch heute noch über eine aktive, wenn auch zugegebenermaßen kleine Entwicklerbasis verfügt. Eines der bedeutendsten Studios ist NG:DEV.TEAM aus Deutschland, das unter anderem für die MVS-Titel *Last Hope* (2006), *Fast Striker* (2010), Gunlord (2012) sowie das kommende *Kraut Hunter* (2016) verantwortlich zeichnet. Studiogründer Timm Hellwig lobt vor allem die enthusiastische Fanbasis: „Der Support durch die Community ist großartig. Wir haben immer noch viel Spaß daran, Spiele für das Neo Geo zu entwickeln." Wie es ist, für eine Konsole zu programmieren, die ihren technischen Zenit bereits vor mehr als zwei Dekaden erreichte? Timm antwortet: „Manchmal ist es wirklich schwierig. Jede Kleinigkeit kann sich als riesige Herausforderung entpuppen. In einigen Punkten ist es aber auch leichter. Wir haben nicht nur über alles die volle Kontrolle, wir kennen auch jedes Bit der Hardware. Neue Spielesysteme werden immer abstrakter – weder haben Entwickler vollen Zugriff noch wissen sie, was genau intern in der Konsole passiert. Für das Neo Geo zu entwickeln ist so, wie wenn man an einem Oldtimer arbeitet."

NG:DEV.TEAM macht jedenfalls keine halben Sachen. Bei ihren Neo-Geo-Spielen stellen sie nicht nur MVS-Cartridges her, sie fertigen auch spezielle AES-Editionen – inklusive Hülle, Inlay und Handbuch. Die haben natürlich ihren Preis: Für eine AES-Version verlangen sie bis zu 500 Euro. Viel Geld, aber natürlich reden wir vom Gegenteil eines Massenmarkts. Dennoch lohnt es sich, wie uns Timm verrät: „Die Nachfrage ist groß genug, dass wir davon leben können. Wir wachsen langsam, aber stetig. Möglich ist das aber nur durch die hohen Cartridge-Preise. Wären die Spiele günstiger, würde unser Businessmodell nicht funktionieren."

Neue Software ist nur eine Möglichkeit, die Neo-Geo-Marke am Leben zu halten. Christopher Taber hat mit seiner Firma Analogue Interactive bereits drei besonders luxuriöse Hardware-Varianten der SNK-Konsole auf den Markt gebracht. Auf das Consolized MVS folgte das CMVS Slim. Beide Geräte stecken in einem stabilen Holzgehäuse. Die neueste Kreation ist das Analogue NEO, das ein CMVS mit zwei Joysticks in einem großen Holzkorpus kombiniert. Sämtliche Konsolen verfügen über RGB-, Komponenten-, S-Video- und Composite-Ausgang und laufen damit auf quasi jedem erdenklichen Fernsehgerät. Christopher gerät bei der Beschreibung seiner Premium-Hardware ins Schwärmen: „Jedes einzelne Analogue CMVS wird sorgfältig von Hand gefertigt. Jedes Stück Holz wird von unserem Schreiner sorgfältig ausgewählt, wir verwenden nur die Stücke mit den schönsten Maserungen."

Mit der wichtigste Antrieb für Christopher, die Luxusvarianten zu fertigen, war ironischerweise die Kostspieligkeit der AES-Module: „Die ganze Neo-Geo-Spielebibliothek auf einem AES zu sammeln, ist unglaublich teuer. Bei einem MVS sind die Spiele

» Die Reset-Taste durfte auf Konsolen dieser Zeit nicht fehlen.

nicht nur leichter zu finden, sie kosten auch nur einen Bruchteil. Von allen Neo-Geo-Plattformen ist die MVS-Bibliothek auch die kompletteste. Die beste Lösung lautet daher, gleich mit einem MVS einzusteigen. Das Problem ist jedoch, dass ihr entweder ein Automatengehäuse oder ein selbstgebasteltes Supergun-System benötigt, um damit spielen zu können. Das wiederum ist für die meisten ein Knock-out-Kriterium."

Mit seiner kleinen Firma nimmt Christopher dem interessierten MVS-Spieler diese Arbeit ab und verpackt das System mit Zusatzkomfort in Form der neuen Videoausgänge in ein ansprechendes, luxuriöses Gehäuse. Das Resultat kann sich sehen lassen und dürfte den größten Blickfang in jeder Neo-Geo-Sammlung darstellen.

Im Jahr 2012 schien es so, als wolle SNK Playmore seiner berühmten Spielekonsole neues Leben einhauchen. Beim Neo Geo X, unter Lizenz hergestellt vom US-Unternehmen Tommo, handelt es sich um einen Handheld mit Dockingstation. Die wiederum hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit der originalen AES-Konsole, auch der mitgelieferte Joystick sieht wie sein Vorbild aus den 90ern aus.

Was jedoch die glorreiche Wiederauferstehung einer totgeglaubten Marke werden sollte, endete in einem Streit vor Gericht, weil SNK Playmore von Tommo verlangte, das Gerät aus dem Verkauf zurückzuziehen und die Produktion einzustellen. Das könnte an der schlechten Qualität des Geräts liegen, das technisch alles andere als beeindruckt und im Prinzip nur ein Emulator ist. Aktuell ist es allerdings immer noch verfügbar, wie auch Andy Pearson, General Manager beim Hauptverkäufer des Neo Geo X im UK, bestätigt. „Wir verkaufen es weiterhin ganz regulär. Alle Konsolen enthalten die neueste Firmware, die viele Probleme löste."

Im August 2015 wurde SNK Playmore von chinesischen Investoren aufgekauft. Ihre Absicht ist es, mit den vielen Marken ein Medienimperium aufzubauen, das neben Spielen auch Animes, Filme und vieles mehr abdecken soll. Nur die Zukunft kann zeigen, ob diese Vision Wirklichkeit wird. Eine zweite Hardcore-Luxus-Konsole wie das Neo Geo ist aber von der neuen SNK Playmore mit Sicherheit nicht zu erwarten.

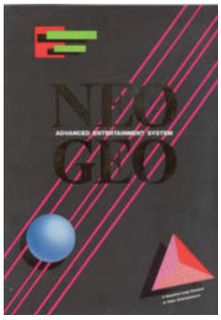
Das sieht auch James so: „Eine Konsole, die einzig und allein für Spiele gedacht ist und sich nur an eine Hardcore-Fanbase richtet, ist mehr als unwahrscheinlich. Das Gerät, das dieser Idee derzeit am nächsten kommt, ist wohl die PlayStation Vita. Sie ist eine Bastion für typische Japan-Spiele. Das ist aber nicht dasselbe. Das Neo Geo war eine Konsole, die das Spielhallenerlebnis nach Hause brachte. Mit dem, was Spielhallen heute sind – oder vielmehr, was sie nicht mehr sind – bezweifle ich, dass es jemals eine weitere Konsole dieser Art geben wird.

Auch Jeremy weint dem Neo Geo hinterher: „Es war in vielerlei Hinsicht unwiderstehlich exklusiv", fasst er zusammen. „Hauptsächlich waren es der Preis von Konsole und Spielen und die damit verbundene Unerreichbarkeit für Kinder und Jugendliche. Es teleportierte die Spielhalle ins eigene Wohnzimmer. Heutzutage ist aber die Spielhalle längst zu Hause angekommen – kein Mensch muss sich heute abends über die Leistung seines NES ärgern, wenn er tagsüber in der Spielhalle war."

Eines kann man SNK nicht nehmen: Das Unternehmen ging mit dem Neo Geo einen komplett anderen Weg als die Konkurrenz. Sie forderten enorm hohe Konsolen- und Modul-Preise und konzentrierten sich auf einige wenige Genres, allen voran die Prügelspiele. Diese Kombination machte das Neo Geo einzigartig und schwer verkäuflich – und zu einem Mythos, der auch 25 Jahre nach seiner Gründung nichts an Faszination verloren hat.

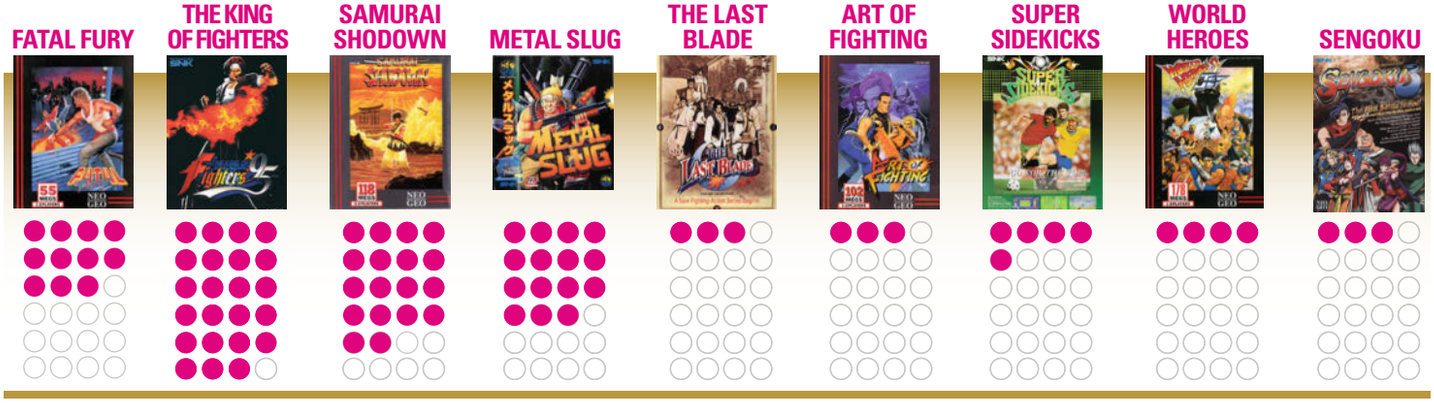
Wusstet ihr schon?

■ Das Neo Geo wurde als 24-Bit-System vermarktet, um sich von seiner Konkurrenz abzuheben. In Wirklichkeit steckten in dem Gerät ein 68000-Chipsatz (16 Bit) und ein Z80-Co-Prozessor (8 Bit).



Starthilfe

Viele Spieleserien erblickten erstmals auf dem Neo Geo das Licht der Welt.



● ANZAHL VERÖFFENTLICHTER SPIELE

Veröffentlicht: 1990 (JAPAN), 1991 (USA), 1992 (EU)

Preis bei VÖ: 329 DM (INKLUSIVE SUPER MARIO WORLD)

Aktueller Preis: AB 80 Euro

Magazine: Club Nintendo, N, VideoGames

Darum war das SNES klasse: Nintendos 16-Bit-Konsole repräsentiert die Goldene Ära der Videospiele. Studios wie Konami, Squaresoft und natürlich Nintendo entwickelten einige ihrer besten Spiele aller Zeiten für das SNES. Viele Titel kombinierten flüssiges Gameplay mit hübscher Grafik und zählen auch heute noch zu den All-Time-Favoriten vieler Spieler.

SNES

WEIL DER NES-NACHFOLGER ERST EIN JAHR NACH DEN NEUEN KONSOLEN DER KONKURRENZ ERSCHIEN, WAR ER KEIN SELBSTLÄUFER. VIELMEHR MUSSTE NINTENDO EINE GANZE GENERATION VON SPIELERN VON IHRER 16-BIT-KONSOLE ÜBERZEUGEN. DAS GELANG, WIE SO HÄUFIG, ÜBER DIE SOFTWARE.

Ende der 80er stand das Nintendo Entertainment System in sage und schreibe 30 Prozent der US-Haushalte. Auch im Mutterland Japan war die dort Famicom genannte (und anders aussehende) Maschine das Synonym für Videospiele. Nintendo sah sich deshalb nicht in Eile, ihrem 8-Bit-Gerät den Rücken zu kehren. Allerdings war es nur eine Frage der Zeit, bis die Konkurrenz mit neuer, fotschrittlicherer Hardware aufwartete. 1988 boten sowohl die PC Engine von NEC als auch das Mega Drive von Sega eine weit stärkere Leistung als das NES. Nintendo konnte sich nicht länger auf ihren Lorbeeren ausruhen und begann heimlich mit den Arbeiten am nächsten „Family Computer", dem Super Famicom.

Entwickelt und designt wurde das 16-Bit-System von Masayuki Uemura. Monatelang versuchte er, das Super Famicom abwärtskompatibel zu den Modulen seines Vorgängers zu halten. Der Sprung in der Technologie war allerdings so groß, dass dies die Konsole zu teuer gemacht hätte. Ohne eine große vorhandene Spielebibliothek im Rücken, war damit die Strategie klar: Das Launch-Lineup für SNES musste die Leute umhauen! Für Nintendos Präsidenten Hiroshi Yamauchi war klar, dass er seinen besten Spieldesigner darauf ansetzen musste, Shigeru Miyaomoto. Gleich nach der Entwicklung von *Super Mario Bros. 3* machten sich der Designer und sein 30-köpfiges Team an die Arbeit und loteten aus, was die neue Hardware so alles konnte.

Einer der größten Tricks des SNES war der Mode 7, ein grafischer Hardware-Modus, mit dem man Sprites zoomen und rotieren konnte, um einen 3D-Effekt zu simulieren. Weder das Mega Drive noch die PC Engine konnten Sprites auf so einem hohen Niveau skalieren. Deshalb kamen Miyamoto und Co. zum Schluss, die ersten drei Spiele voll auf Mode 7 setzen zu

» ***Secret of Mana*** **war ursprünglich ein CD-Titel mit verzweigender Handlung.**

NINTENDO UND DIE PLAYSTATION

Auch Nintendo wollte das CD-Medium früh zu ihren Gunsten einsetzen, weshalb der Hersteller schon 1988 an eine entsprechende Erweiterung für ihr SNES dachte. Früh wurde der Elektronikhersteller Sony beauftragt, einen Prototypen zu entwickeln. Dieser wurde auch fertiggestellt, allerdings ließ Nintendo den Deal in letzter Sekunde platzen und kündigte eine Partnerschaft mit Philips an, in deren Folge einige Nintendo-Lizenztitel für das CD-i veröffentlicht wurden. Sony entwickelte stattdessen ihre eigene Konsole: die PlayStation. Keiner kann sagen, wie die heutige Videospielelandschaft aussehen würde, hätte Nintendo an dem Deal mit Sony festgehalten. Ebenso ist unklar, wie viele Spiele für das SNES-CD bereits in Entwicklung waren. Unter anderem sollte *Secret of Mana* das neue Medium mit seinem großen Speicher nutzen, indem es eine verzweigende Story bot. Als er dann auf ein Modul passen sollte, muste der Titel stark gekürzt werden.

» **Die japanische Packung sah verspielter als die eigentliche Konsole aus.**

» **Das SNES Jr fand auch in die USA, ist aber sehr selten.**

lassen. Nach 15 Monaten Vorarbeit begann die Entwicklung an *F-Zero, Pilotwings* und *Super Mario Bros. 4*, die den Mode 7 alle auf unterschiedliche Art verwendeten. Bis zum SNES-Launch blieben jedoch nur noch zehn Monate – aus heutiger Sicht für ein einziges Spiel schon mehr als knapp! Für *Pilotwings* kam der Launch dann auch zu früh, das technisch anspruchsvollste der drei Spiele kam erst einen Monat später.

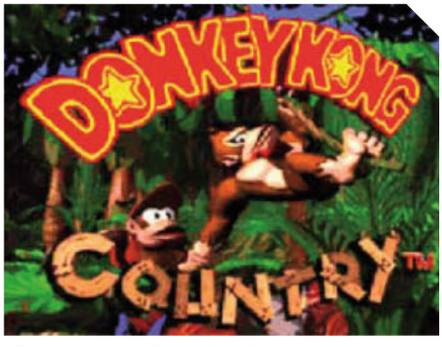
Am 20. November 1990 hatte die Vorfreude auf Nintendos neue Konsole in Japan ihren Höhepunkt erreicht. Sämtliche Sorgen, das Super Famicom würde existierende Famicom-Besitzer nicht interessieren, waren passé. Die Nachfrage war sogar so groß, dass der Hankyu-Store in Osaka nach nur einer Woche keine Vorbestellungen mehr annahm. Es war der Release des Super Famicom, der den bis heute in Japan üblichen Hype bei Hardware-Launches mit langen Schlangen und vor den Läden übernachtenden Kaufwilligen ins Rollen brachte.

1,5 Millionen Japaner hatten sich eine der neuen Nintendo-Konsolen vorbestellt, doch am 20. November standen nur 300.000 Einheiten zur Verfügung. Aus Angst, die Lieferungen könnten Yakuza-Gruppen in die Hände fallen, die die Geräte anschließend zu horrenden Preisen verkauften, führte Nintendo die „Operation Midnight Shipping" durch: Sämtliche 300.000 Konsolen wurden erst in den frühen Morgenstunden des 20. Novembers quer durch Japan transportiert. Der Plan funktionierte, der Launch wurde zum umjubelten Erfolg, obwohl ja 80 Prozent der Kaufwilligen erst mal leer ausgingen. Binnen Sekunden war das erste Kontingent vergriffen – und das, obwohl am ersten Tag nur *F-Zero* und *Super Mario World* als Spiele in den Läden standen. Letzteres war allerdings nicht weniger als der Nachfolger zu einem der bestverkauften Spiele aller Zeiten, und obwohl *F-Zero* technisch beeindruckender war, verkaufte vor allem Mario das Super Famicom. *Super Mario World* verfeinerte das bewährte Plattform-Prinzip weiter und bezauberte die Spieler mit wunderschönen Pastellgrafiken und 79 vor Vielfalt nur so sprühenden Levels. Auch 25 Jahre nach der Veröffentlichung wird das Hüpfspiel häufig als bester 2D-Titel seiner Art genannt.

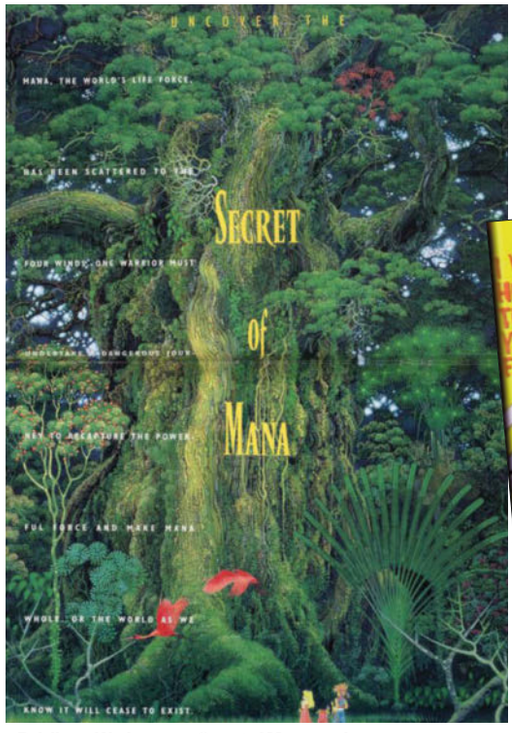
Bis zum West-Release im August 1992 vergingen fast zwei Jahre. Für die in Super Nintendo Entertainment System oder kurz "SNES" oder "Super Nintendo" umgetaufte Konsole traf Nintendo eine kluge Entscheidung: Das SNES erschien gleich im Bundle mit *Super Mario World*. Das war allerdings auch nötig, denn Segas Mega Drive war in Europa bereits stark verbreitet – vor allem wegen der exklusiven Sportsimulationen und Arcade-Umsetzungen.

Dann kam Weihnachten 1992 – und Capcom brachte *Street Fighter II* heraus. Der Automat sorgte in den Spielhallen für ein Aufsehen, wie es vorher höchstens *Pac-Man* und *Space Invaders* geschafft hatten. Eine exklusive Heimkonvertierung hätte für die entsprechende Konsole einen enormen Anstieg in den Verkaufszahlen bedeutet. Doch Nintendo konnte Capcom zeitliche Exklusivität für das SNES abtrotzen, Mega-Drive-Besitzer mussten ein Jahr länger warten. Diese Strategie hielt Nintendo durch: Obwohl Sega den Mega-Drive-Spielenachschub durch hochqualitative interne Produktionen und die Partnerschaft mit EA sicherstellte, erschienen die für die Spieler begehrenswertesten Titel nur oder zuerst auf SNES. Mit *Super Mario* und *Street Fighter* fing es an, es folgten zahlreiche Schwergewichte wie *Legend of Zelda, Secret of Mana, Axelay* und *Super Mario Kart*. Sie alle waren geeignet, sowohl Viel- als auch Gelegenheitsspieler von dem Nintendo-Gerät zu überzeugen.

» ***Fire Emblem: Thracia 776*** **war 1999 eines der letzten Spiele für das Super Famicom.**



» **Rare zauberte mit** ***Donkey Kong Country*** **wunderschöne Grafiken auf den Bildschirm.**



» **Bei dieser Werbung von** ***Secret of Mana*** **wurde komplett auf Screenshots verzichtet.**

» **Game-Boy-Spiele waren über die Erweiterung Super Game Boy kompatibel.**

» **Eine Anzeige für die überraschend ordentliche Umsetzung von** ***Street Fighter Alpha 2.***

» **Oben: *Super Mario World* und *F-Zero* waren die perfekten Launchtitel für die Konsole. Sie zeigten beide, wozu die Hardware dank Mode 7 in der Lage war. Unten links: *Star Fox* (bei uns: *Star Wing*) griff für seine 3D-Grafik auf den neuen Super-FX-Chip zurück. Unten rechts: *Yoshi's Island* blieb im Westen kaum beachtet.**

Die Jahre zogen ins Land, und selbst technisch deutlich stärkere Konkurrenten wie 3DO und Jaguar kamen gegen die exzellente Spielebibliothek des SNES nicht an. Das hatte Nintendo auch der hauseigenen Qualitätskontrolle zu verdanken. Als die Konsole so langsam in die Jahre kam, wurde nach neuen Wegen und Partnern gesucht, die Spiele moderner aussehen zu lassen, als es die Hardware eigentlich zuließ. Der erste Clou gelang Nintendo durch die Partnerschaft mit Argonaut Software: Dem englischen Studio war es gelungen, 3D-Grafik auf den Game Boy zu bringen. Nintendo zeigte sich derart beeindruckt, dass sie zwei Mitarbeiter von Argonaut, Giles Goddard und Dylan Cuthbert, ins Hauptquartier nach Kyoto einluden. Zusammen mit ihren Kollegen in England arbeiteten die am Mario Chip, der später in Super FX umbenannt wurde.

Dabei handelte es sich um einen im Spielmodul untergebrachten Co-Prozessor, mit dem das SNES erstmals echte 3D-Polygongrafiken darstellte. Bei ihrem ersten Super-FX-Spiel stand Argonaut Shigeru Miyamoto höchstpersönlich zur Seite: *Star Fox* sorgte 1993 für offene Münder – niemand hatte für möglich gehalten, dass die Nintendo-Konsole pfeilschnelle 3D-Grafik hervorzaubern konnte.

Im folgenden Jahr machte ein weiteres talentiertes Softwarehaus aus England von sich reden. Rare, die zuvor schon den ZX Spectrum zu Höchstleistungen getrieben hatten, verwendeten Workstations von Silicon Graphics, um Konzepte für Nintendos nächste Konsole, das Ultra 64 (später N64) zu erarbeiten. Dabei fanden sie eine Möglichkeit, qualitativ hochwertige vorgerenderte Grafiken auf dem SNES zu verwenden. Mit diesem Wissen schufen sie das wunderschöne *Donkey Kong Country* und die ursprünglich für das Ultra 64 vorgesehene Arcadeumsetzung *Killer Instinct*. Obwohl bereits Sonys PlayStation und Segas Saturn in den Startlöchern standen, lieferten vor allem die Spiele von Rare und Argonaut den Spielern genügend Gründe, mit dem Umstieg noch ein wenig zu warten.

Nintendos Glück sollte jedoch nicht ewig halten. Die PlayStation feierte bald auf der ganzen Welt Erfolge, was natürlich die Verkäufe des SNES drosselte. Nintendo bäumte sich ein letztes Mal auf und bescherte ihrer in die Jahre gekommenden 16-Bit-Konsole den wundervollen Plattformer *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. Das Spiel kombinierte den Mode 7 mit dem Super-FX2-Chip und holte aus der kleinen Kiste einige unglaubliche Effekte heraus. Das Jump-and-run war der beste Beweis dafür, dass Nintendo ihr Fach noch immer so gut verstand wie sonst niemand.

Allerdings ging *Yoshi's Island* bei seinem Europa-Release Ende 1995 trotz bester Kritiken in der soeben angebrochenen Ära der 3D-Spiele ziemlich unter. Zusammen mit *Donkey Kong Country 3* und *Street Fighter Alpha 2* gehörte es im Weihnachtsgeschäft 1996 zu den letzten bedeutenden Europa-Veröffentlichungen für das Super Nintendo Entertainment System.

In seinem Heimatland hingegen, typisch für japanische Konsolen, erschienen noch länger Spiele für das Super Famicom. Über die Japan-exklusive Satellaview-Erweiterung wurden Spiele von 1995 bis 2000 sogar via Satellit direkt zu den Usern übertragen. 1998 veröffentlichte Nintendo noch ein neues Hardware-Modell. Das Super Famicom Jr war kleiner und wurde als preisgünstigere Alternative zum N64 vermarktet. Es war so klein, dass es sogar in den in Nippon allgegenwärtigen Automaten zum Verkauf angeboten wurde. Bis ins Jahr 2000 erschienen neue Spiele, darunter etwa *Fire Emblem: Thracia 776* sowie eine Reihe von *Picross*-Umsetzungen.

Im Jahr 2003 wurde die Produktion des Super Famicom dann endgültig eingestellt – im selben Jahr wie die des eigenen Vorgängers Famicom. In seiner somit 13jährigen Lebenszeit kann das SNES / Super Famicom auf eine große Reihe von Erfolgen zurückblicken. Die verdankt es neben den vielen tollen Spielen vor allem seinem Hersteller, der die Konsole durch bahnbrechende Hardware-Erweiterungen weit länger am Leben erhielt, als es die meisten für möglich gehalten hätten.

» **Hiroshi Yamauchi leitete Nintendo für 53 Jahre und hatte großen Anteil an deren Erfolg.**

DAS SATELLAVIEW

Das Satellaview hat so eine ungewöhnliche Geschichte, dass wir dem Addon problemlos einen eigenständigen Artikel widmen könnten. Das Gerät baute eine Verbindung zwischen dem ehemaligen in Japan beliebten Satellitendienst und dem Super Famicom auf, um darüber Spiele herunterzuladen. Die Software wurde ausschließlich zu vorgegebenen Zeiten versendet und dabei auf eine Speicherkarte übertragen, danach konnte sie auch "offline" gespielt werden. Der Dienst wurde 2000 eingestellt, trotzdem sind immer noch Flash Cartridges, wenn auch nur selten, mit darauf gespeicherter Software im Umlauf. Besonders interessant sind diese natürlich für Nintendo-Fans, wurden doch exklusive Versionen von Klassikern wie *Legend of Zelda, Famicom Wars, Fire Emblem* und *Excitebike* übertragen. Selbst ein textbasierter Nachfolger zu *Chrono Trigger* unter dem Namen *Radical Dreamers* erschien auf diesem Weg. Startete man Spiele wie die Satellaview-Version von *A Link to the Past* zur richtigen Zeit, wurde diese sogar um eine Sprachausgabe ergänzt.

1993 1999

32-BIT UND 64-BIT

Seiner Zeit voraus war das 3DO als erste 32-Bit-Spielkonsole. Im Jahr darauf brachte Konsolen-Frischling Sony seine Playstation, die auch Sega Saturn und Nintendo 64 dominierte. Neue Homecomputer erschienen zwar noch, doch neben den zunehmend wichtigeren MS-DOS- und Windows-PCs konnte sich kein Modell besonders hervortun.

Seiner Zeit voraus

DIE 3DO-RETROSPEKTIVE

Spötter bezeichnen den von Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins ersonnenen 3DO-Standard als einen überteuerten Witz der Konsolen-Geschichte. Höchste Zeit, die Innovationen und Pionierleistungen des Systems neu zu würdigen – und Trip Hawkins selbst ausführlich zu Wort kommen zu lassen.

O-Ton Trip

Die ersten Ideen für 3DO nehmen Gestalt an.

» Meine ersten Überlegungen begannen in den späten 80ern und es ging damit weiter, dass ich mit verschiedenen Firmen redete und zu verstehen versuchte, was ihre Pläne waren. Zu dem Zeitpunkt sprach ich auch mit Unternehmen wie Microsoft, die Betriebssysteme und Plattformen kontrollierten. Microsoft hatte zum Beispiel eine größere unternehmerische Initiative zusammen mit IBM ausgeheckt. Sie versuchten, eine stärker Privatkunden- und Multimedia-orientierte Version des PCs zu entwickeln, aber das kam nie richtig in die Gänge. Obwohl Microsoft eine Menge OEM-Geschäftsbeziehungen mit diversen PC-Herstellern hatte, konnten sie niemanden davon überzeugen, diese Art von Produktidee zu verwirklichen. Man war offensichtlich der Zeit voraus, denn fünf bis zehn Jahre später war das eine gebräuchliche Idee. «

TRIP HAWKINS' VISION VON EINEM SPIELKONSOLEN-STANDARD ALS MULTIMEDIA-SCHALTZENTRALE IM WOHNZIMMER STÜTZTE SICH AUF MODERNSTE TECHNIK UND STARKE PARTNER. DOCH ALS SONY NICHT MITSPIELTE UND LIEBER SEINE EIGENE PLAYSTATION-KONSOLE ZUM KAMPFPREIS VERMARKTETE, WAR DAS SCHICKSAL DER WEGWEISENDEN 3DO-PLATTFORM BESIEGELT.

In gewisser Hinsicht repräsentierte 3DO einen Wendepunkt in der gesamten Spielebranche. Atari ST und vor allem Amiga erfreuten sich Anfang der 90er anhaltender Beliebtheit unter deutschen Zockern, kamen technologisch aber langsam in die Jahre. Mega Drive und Super Nintendo wurden in manchen Kreisen nur als Spielzeuge angesehen, Brutstätten endloser Mengen von niedlichen Plattformern und Arcade-Ballereien. Diese Systeme stammten von den Konzernen, die kleineren Entwickler das Leben durch hohe Lizenzgebühren und Modulpreise schwer machten. PCs kosteten damals ein Vermögen und verursachten Konfigurations-Alpträume mit Port-Konflikten, Speicherverwaltung und unverträglichen Hardware-Komponenten.

Unterdessen hatten Technologien wie Surround-Sound und CD-ROM ihren Durchbruch. Das *Jurassic-Park*-Fieber grassierte in den Kinos, denn jeder wollte die Herrlichkeit von Computergrafik (CGI) erleben. Die neue digitale Trickserei gewann rapide an Popularität und hatte schon in Filmen wie *The Abyss* fasziniert. Die Spielhallen beeindruckten mit unverschämt gut aussehenden Automaten von Namco und Sega wie *Virtua Fighter, Ridge Racer* oder *Daytona USA*.

Im Vergleich zu solchen Delikatessen war die Spiele-Hardware fürs traute Heim enttäuschend, um es einmal vornehm auszudrücken. Es gab Philips' CD-i, das AGA-Chipset des Amiga sowie allerlei Add-ons und Modulerweiterungen für die alternden Konsolen Super Nintendo und Mega Drive. Aber das war nichts, das einen so richtig in Aufregung versetzen konnte. Die Spielwelt brauchte dringend einen neuen Aufreger.

Die von Commodore enttäuschten Amiga-Getreuen fragten sich, was die Hauptentwickler der Amiga-Technologie inzwischen wohl machten. In einem Post auf comp.sys.amiga.advocacy im Jahr 1992 wurde enthüllt, dass Dave Needle und RJ Mical bei einer Firma namens NTG (New Technology Group) arbeiteten. Sie tüftelten an einer neuen Hardware, die

Trips Trip durch die Spiele-Geschichte

Die wichtigsten Stationen im Lebenslauf von Trip Hawkins

1953 – Trip wird in Kalifornien geboren

1978 – Angestellter bei Apple Computer Inc

1982 – Director of Strategy and Marketing bei Apple Computer Inc

1982 – Gründer von Electronic Arts

1991 – Gründer der 3DO Company

1993 – Veröffentlichung der 3DO-Konsole

1995 – Ankündigung des 3DO-Nachfolgers M2

1996 – Die 3DO Company beginnt, Spiele für andere Konsolen wie PlayStation zu entwickeln

2003 – Die 3DO Company meldet Konkurs an

2003 – Gründer der Mobilspiele-Firma Digital Chocolate

2005 – Hawkins wird als achte Person in die Hall Of Fame der Academy Of Interactive Arts And Sciences aufgenommen

2012 – Rücktritt als CEO von Digital Chocolate

2012 – Mitgründer und CEO der Lernspiele-Firma If You Can

O-Ton Trip

Wie Sony beinahe bei 3DO mitgemacht hätte.

» Keine dieser Hardware-Firmen hatte eine Vision dafür, wie man die Industrie voranbringen kann, wie sich die Plattform-Features verbessern lassen, um bessere Spiele zu ermöglichen. Sie warteten irgendwie auf jemanden, der alles durcheinanderschüttelt und die Rolle des Auslösers übernimmt. Sie machten sehr klar, dass 3DO die Technologie definieren könnte, die dieser Katalysator sein würde, aber dann benötigten wir Herstellungspartner. Wir redeten mit jedem darüber, und die beiden größten Ziele waren anfangs Sony und Matsushita. Es waren damals wie heute die beiden größten Unterhaltungselektronikfirmen in der Welt. Sie waren Rivalen bei Medienformaten wie Videorecordern, Camcordern oder Musik-CD-Playern und kämpften in vielen Fällen um Standards. Sony war sehr interessiert, aber als wir mit den Gesprächen begannen, hatten sie bereits mit der Forschung und Entwicklung der PlayStation begonnen – obwohl wir ihnen zu dem Zeitpunkt bei der Produktentwicklung fast 18 Monate voraus waren. Dadurch lief es für Sony auf die Frage hinaus, ob sie sich mit uns zusammentun wollten, um Teil einer breiteren Lizenzierungs-Plattform zu werden und somit früher auf den Markt zu kommen – oder ob sie lieber ihr eigenes Produkt herausbringen sollten. Sie entschieden sich für Letzteres, das war natürlich ein Verlust. Es war enttäuschend und erwies sich später als tödlich, denn die PlayStation wurde ein Riesenerfolg, der letztendlich 3DO killte. «

1989 auf einer Serviette in einem Restaurant skizziert wurde – es war die Grundlage für 3DO.

Die 3DO-Hardware sollte billiger und zugleich leistungsstärker als ein PC sein, Abwärtskompatibilität bieten und Entwickler mit einem faireren Lizenzmodell locken. Eine Engine für 3D-Texture-Mapping würde für realistische Grafik sorgen und gemeinsames Spielen im Mittelpunkt des Designs stehen. Dazu sollte es ein CD-ROM-Laufwerk mit Double-Speed-Geschwindigkeit und ein von AT&T geliefertes Modem geben, das für Spiele und Sprache genutzt wird. Etwas Vergleichbares hatte der Markt noch nicht gesehen!

Unter der Haube verwendete das 3DO einen ARM60-RISC-Prozessor, hatte zwei leistungsfähige Grafikchips sowie einen Animations-Prozessor. Dazu kamen 3 MB RAM und ein Multitasking-fähiges Betriebssystem. Entwickler schrieben Spiele für das Betriebssystem, nicht eine bestimmte Hardware – somit sollte Abwärtskompatibilität zu früheren Generationen gewährleistet sein.

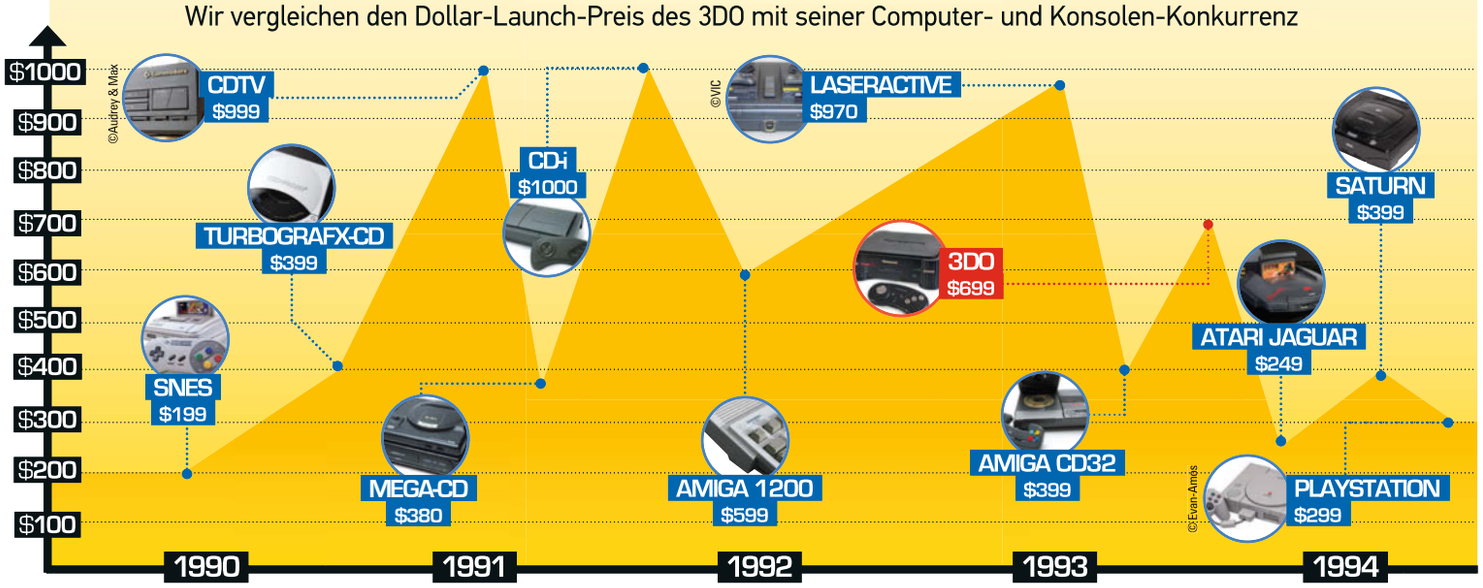
3DO wurde 1992 auf der CES-Messe in Las Vegas enthüllt. Das Wall Street Journal berichtete ebenso darüber wie der Wirtschaftsteil in den Tageszeitungen *New York Times, Los Angeles Times, San Francisco Chronicle, Chicago Tribune* und *San Jose Mercury News*. Dazu kamen Erwähnungen in den Wochenmagazinen *Time* und *Business Week*. Über 30 Finanzanalysten der großen Investmentbanken besuchten den Messestand, um mehr zu erfahren. Die *Today*-Show des Fernsehsenders NBC stellte 3DO als eines der heißen CES-Produkte vor, auch in den Nachrichtenkanälen CNN und CNBC fand es Erwähnung – das 3DO war ein Riesenthema. So riesig, dass EA-Gründer Trip Hawkins, der Electronic Arts verlassen hatte, um die 3DO Company zu gründen, die Eröffnungsrede der CES im Juni 1993 halten durfte – und damit Bill Gates in den Hintergrund drängte, der eigentlich diesen Slot wollte.

„3DO dominierte", wie es Trip Hawkins ausdrückt. „Zum Zeitpunkt seiner Entstehung gab einfach keinen direkten Konkurrenten." Aber Moment mal, was war denn mit Sony und der PlayStation? Diese Ge- ▶

» 3DO-Konsolen wurden von verschiedenen Herstellern wie Panasonic, Goldstar und Sanyo veröffentlicht.

Preisgefälle der frühen Neunziger

Wir vergleichen den Dollar-Launch-Preis des 3DO mit seiner Computer- und Konsolen-Konkurrenz



O-Ton Trip

Warum 3DO intern keine Konsolen herstellte.

» Wir hatten von Anfang an eine Technologie-Firma mit einem Lizenzierungsmodell geplant, mehr wie Dolby Labs. Wir nahmen an, dass es reichlich bedeutsame Hardware-Hersteller in der Welt gibt, die auf der Suche nach tollen Produkten zum Produzieren sind, und dass wir mit diesen Firmen kooperieren sollten. «

Wie es zur Zusammenarbeit mit Dave Needle und RJ Mical kam.

» Ich kannte die beiden schon seit einer ganzen Weile und wir waren Gleichgesinnte, die sich oft für dieselben Dinge interessierten. Es stellte sich heraus, dass sie bereits mit dem Design eines Systems der nächsten Generation beschäftigt waren. Sie hatten einige wichtige Entscheidungen gefällt, die ich genauso gemacht hätte, etwa bei der Systemarchitektur. Statt mit einem brandneuen Team ganz von vorne anzufangen, ergab es für mich erheblich mehr Sinn, mich mit ihnen zusammenzutun, um das auszuarbeiten, womit sie sich bereits beschäftigten. «

schichte hätte ganz anders verlaufen können, wie sich Hawkins erinnert: „Selbst Sony hat es sich sehr genau überlegt, die 3DO-Hardware zu lizenzieren, genauso wie es Sanyo, Goldstar und Panasonic gemacht hatten – Sony war kurz vorm Unterschreiben. Es mag aus heutiger Sicht unglaublich klingen, aber das 3DO war damals die allerneueste und aufregendste Technologie."

Entsprechend groß waren die vor dem Launch geschürten Hoffnungen und Erwartungen. Bei der Börseneinführung Mitte 1993 wurde die 3DO Company mit einem Wert von rund 300 Millionen Dollar bewertet – zu dem Zeitpunkt hatte die Firma noch kein einziges Produkt veröffentlicht. In diesem Jahr nahm der 3DO-Hype verrückte Ausmaße an: Hollywood, Telekom-Unternehmen, Medien und rund 300 Spieleentwickler waren sich einig: 3DO ist die Zukunft!

Im Oktober 1993 war es so weit: Mit dem Panasonic FZ-1 erschien der erste 3DO-Player in den USA. Sechs Monate später folgte die Veröffentlichung in Japan und ein weiteres halbes Jahr danach wurde auch Europa bedacht. *Jurassic Park Interactive* war als Launch-Titel in den USA vorgesehen, aber das Spiel verspätete sich (dankenswerterweise, würden einige sagen). Stattdessen wurde *Crash 'n' Burn* von Crystal Dynamics der Konsole beigepackt. Aus heutiger Sicht wirkt das Spiel wie ein Bindeglied zwischen 16- und 32-Bit-Plattformen. Spielmechaniken, Sound und die ganze Präsentation verliehen ihm das Gefühl eines Atari-ST-Spiels auf Drogen, aber die Grafiken gehörten schon der nächsten Generation an; dazu gehörten die erstaunliche Sichtweite, Texturen, Videosequenzen und die vielgepriesenen Polygone. *Crash 'n' Burn* war keine Killer-App, aber ein ordentliches Spiel, das einige freundliche Rezensionen erntete.

» Der AV-Expansion-Port wurde unter anderem vom MPEG-1-FMV-Cartridge genutzt.

3DO war pünktlich erschienen und hielt alle gemachten Versprechen bezüglich seiner Leistungsfähigkeit. Doch das Gerät hatte seinen Preis… und was für einen! Glaubt man Magazinen, YouTube und dem Internet-Wissensschatz, so war der Preis der einzige Grund, warum das 3DO scheiterte. Der anfängliche Verkaufspreis in den USA war in der Tat hoch: Die meisten Händler verkauften die Konsole für 599 Dollar (die Verkaufsempfehlung lag laut offizieller Preisliste sogar bei 699 Dollar, aber laut Trip Hawkins verkauften nur sehr wenige Händler das System so teuer). Binnen sechs Monaten rutschte der Preis auf 500 Dollar runter.

Die Theorie des Scheiterns aufgrund des hohen Preises ergibt jedoch nur Sinn, wenn man Mega Drive und Super Nintendo als Preis-Benchmarks ansetzt und die nachträglichen 3DO-Preissenkungen ignoriert. Aber im Vergleich zu einem PC oder einem High-End-CD-Player war das 3DO relativ günstig. In Deutschland zahlten PC-Aufrüster Anfang 1994 alleine für ein CD-ROM-Laufwerk zwischen 400 und 500 DM (das PC-Drumherum verschlang nochmal ein, zwei Tausender). Für die Kombination von Mega Drive und CD-ROM-Add-on waren gut 500 DM fällig. Der Launch-Preis für ein 3DO-System betrug hierzulande 700 DM und geriet schnell ins Rutschen, um sich PlayStation und Saturn etwas anzunähern. Der Preis war also ein Faktor, aber sicherlich nicht der alleinige Grund für das Scheitern von 3DO.

Zum europäischen 3DO-Launch 1994 waren bereits 34 Spiele verfügbar. Zu den herausragenden

O-Ton Trip

So kam es zum Region-Lock-Verzicht.

Ich denke, das war nicht sonderlich wichtig. Es gibt natürlich einen Unterschied zwischen PAL-, SECAM- und NTSC-Fernsehgeräten. Auch wenn die Hardware über alle Regionen hinweg kompatibel ist, wirst du immer noch Probleme damit haben, wie die Software präsentiert und dargestellt wird. Es war schon eine berechtigte Sorge, wie dieser Regionalaspekt das Produkterlebnis beeinflussen könnte, aber aus meiner Sicht war Nintendo in dieser Hinsicht immer zu radikal. Sie wollten wirklich verhindern, dass Hardware und Software über Territoriums-Grenzen bewegt wurden. Meiner Meinung nach war das viel zu kontrollierend und typisch dafür, wie Nintendo damals sein Imperium leiten wollte. 3DO war da viel toleranter und ich denke generell, dass der Mensch immer dann gewinnt, wenn es mehr Freiheiten gibt. Deshalb überrascht es mich nicht, dass sich die Industrie seit damals weiterentwickelt hat.

CINCH

Im Vergleich zu dem verschwommenen RF-Out-Anschluss sorgten Cinch-Stecker für ein erheblich besseres Bildsignal.

RF OUT

Als das 3DO auf den Markt kam, unterstützten noch nicht alle Fernseher Cinch-Stecker. Dieser Port wurde zum Anschluss älterer Geräte genutzt. Die Bildqualität ist damit bescheiden, aber besser als gar nichts.

S-VIDEO OUT

Die schärfste, bestmögliche Bildqualität wurde durch Verbindung mit einem S-VHS-Kabel erzielt; lediglich beim Goldstar-Modell GDO-101M fehlte dieser Anschluss.

EXPANSION PORT

Dieser Port konnte von der 256-KB-Speichererweiterung FZEM256 benutzt werden. Sie wurde 1994 veröffentlicht und war nur in Japan erhältlich.

CH SELECT

Ein Schalter, um zwischen 3DO und Fernsehempfang zu wechseln, damit beide nicht dieselbe Frequenz verwenden.

O-Ton Trip

Warum die CD als 3DO-Medium gewählt wurde.

Die Herstellungskosten für 1 MByte Speicher auf einem Modul betrugen damals über 10 Dollar. Ein CD-ROM hat dagegen Platz für rund 500 MByte und kostete etwa 1 Dollar – das war einfach ein irrwitzig großer Unterschied. Du warst sehr limitiert darin, welche Art von Software du machen konntest, die auch wirklich auf ein Modul passte. Darüber hinaus gab es andere Einschränkungen wie die Unfähigkeit, irgendetwas zu speichern, weil der ROM-Speicher permanent ist. Man könnte natürlich sagen, dass CD-ROMs ähnliche Probleme hatten, weil es sich sowohl beim CD-ROM als auch dem Modul-ROM um Festwertspeicher handelt. Aber wenn du CD-ROM verwendet hast, musstest du ohnehin auch eine Menge RAM haben, um ständig Daten von der Scheibe in den Arbeitsspeicher zu schaufeln. Dann kannst du eine bestimmte Menge deines Arbeitsspeichers von einer Batterie sichern lassen, und das erlaubt dir, Dinge zu speichern. CD-ROM war also nicht nur viel leistungsfähiger, sondern auch erheblich effizienter.

3DO gegen PlayStation

Trotz des großen zeitlichen Vorsprungs zog 3DO letztendlich gegenüber der Power der PlayStation den Kürzeren. Hier beide Konsolen im Vergleich.

3DO		PlayStation
32-Bit RISC-CPU (ARM60) mit 12,5 MHz	CPU	MIPS-R3000A-kompatible 32-Bit-RISC-CPU mit 33,8668 MHz
2 MB Arbeitsspeicher	RAM	2 MB Arbeitsspeicher
1 MB VRAM	VRAM	1 MB VRAM
Dolby Surround Sound	SOUND	ACPCM, bis zu 24 Kanäle
44,1 kHz	AUDIO SAMPLING RATE	Bis zu 44,1 kHz
320 x 240 bis 640 x 480 Bildpunkte	AUFLÖSUNG	256 x 224 bis 640 x 480 Bildpunkte
Nein	REGION LOCK?	Ja
2x CD-ROM-Laufwerk (je nach Hersteller). Maximaler Datendurchsatz 300 Kb/s	MEDIUM	2x CD-ROM-Laufwerk. Maximaler Datendurchsatz 300 Kb/s

Titeln gehörten *Total Eclipse, The Horde, Madden Football* und *FIFA International Soccer*, auch *Shockwave* und vor allem *Road Rash* waren bemerkenswert. Für 3DO gab es zudem reichlich Umsetzungen von anderen Plattformen, zum Beispiel *Alone in the Dark* sowie hochkarätige Adaptionen von *Samurai Showdown* und *Super Street Fighter II Turbo*.

Doch das war leider nicht genug, die damaligen User-Groups murrten und verlangten nach mehr Spielen. 3DO war eine neue, leistungsfähigere und noch relativ unbekannte Plattform. Die Spieleentwicklung dauerte länger, kostete erheblich mehr und als Resultat gab es auf allen Seiten eine Menge zu lernen.

Den direkten Mitbewerbern von 3DO ging es noch erheblich schlechter. Das Amiga CD32 hat keine grafisch oder technisch faszinierenden Spiele. Ataris Jaguar-Konsole war zwar erheblich günstiger, setzte aber noch auf teure Module und litt unter halbgaren Spieleveröffentlichungen, während Ataris Finanzlage immer prekärer wirkte. Sega geriet derweil mit ihrer Erweiterungskästchen-Politik ins Stolpern und Nintendo tanzte (wie immer) nur nach der eigenen Pfeife.

1993 bis 1994 dominierte 3DO deshalb den 32-Bit-Markt, vor allem auf der Hardware-Seite.

Doch zugleich wurde immer heftiger über Sonys kommende Konsole getuschelt. Viele Spieler und Entwickler warteten erst einmal ab, während Fachzeitschriften sich bereits intensiv mit *Ridge Racer* beschäftigten: Ob Namco den heißen Rennspiel-Automaten wohl auch für 3DO umsetzen würde?

Das Medium CD-ROM erlaubte es den Entwicklern, mit neuen Konzepten zu experimentieren: FMV (Full Motion Video), von CD gestreamte Videosequenzen, führten zum „interaktiven Film" – ein Genrebegriff, der vor allem mit dem 3DO in Verbindung gebracht wurde. Ganz gerecht war das nicht: Für das System wurde zwar eine Reihe von Titeln veröffentlicht, deren schlechte Qualität dazu beitrug, dass die Bezeichnung „interaktiver Film" bald als Schimpfwort galt. Aber es waren nicht disproportional mehr Titel dieser Art als bei anderen CD-Plattformen jener Epoche. Wer sich heute in die Tiefen des 3DO-Katalogs wagt, kann obskure Schätze wie *Corpse Killer, Snow Job, Daedalus Encounter* und *Novastorm* entdecken. Auch wenn es bei der Spielbarkeit mitunter hapert, erinnert uns der Charme dieser Titel an die Faszination hinter dieser Technologie.

» Der 3DO-Controller verfügte über einen Kopfhöreranschluss. Mehrere Pads konnten per Daisy-Chain-Prinzip miteinander verbunden werden.

O-Ton Trip

Ein alternatives Lizenzierungs-Modell für Spieleentwickler.

» Bei einem Nintendo-System ist der Hardware-Preis niedrig, weil Nintendo versteht, dass es ein „Rasierer und Rasierklingen"-Geschäftsmodell ist und sie eine Basis an installierter Hardware aufbauen müssen. Die Hardware wird für 199 Dollar verkauft, womit man keinen Gewinn macht – aber so hast du eben einen erfolgreichen Launch und gewinnst Marktanteile. Nintendo verlagerte dann die Kostenlast auf die Software. Ich dachte mir: „Warum kann eine solche Plattform nicht mehr wie ein Fernseher sein?". Da zahlen die Kunden 500 Dollar für ein Gerät und wissen, dass sie eine Vielzahl von Programmen darauf empfangen können. Sie geben mehr für die Hardware und weniger für die Software aus, bei der es erhöhte Preisflexibilität gibt. Ich glaubte, dass eine Multimedia-Maschine mit einem CD-ROM-Laufwerk, die Musik, Videos, Spiele und Lernprogramme abspielen konnte, einen höheren Preis rechtfertigen würde. Dieser Aspekt wurde beim 3DO und auch bei den ganzen anderen frühen Multimedia-Maschinen, inklusive der PlayStation, nie so richtig gewürdigt. All diese frühen CD-Systeme wurden von der Presse und der Öffentlichkeit als reine Spielmaschinen eingestuft. Und erneut bestand das Spielsystem-Geschäftsmodell darin, die Hardware zu verschleudern und dafür diese teuren „Rasierklingen" zu verkaufen. Es war mein Ziel, nur einen kleinen Teil der Hardware-Kosten zu verlagern, dann dank des billigen Mediums CD-ROM niedrigere Lizenzgebühren zu verlangen und dadurch eine größere Auswahl an Software zu haben, vergleichbar der Vielfalt von Musik für Audio-CD-Player. «

Kolossale Konsolen-Flops

Auch diese hoch gehandelten Spielsysteme stürzten böse ab.

AMSTRAD GX4000

VERÖFFENTLICHT: 1990

■ Das GX4000 hielt gerade mal ein Jahr durch. Obwohl es eine relativ leistungsfähige 8-Bit-Maschine war, konnte es einfach nicht mit SNES und Mega Drive konkurrieren. Die von unzähligen Problemen geplagte Konsole verkaufte nur rund 15.000 Einheiten. Ein paar Spiele deuteten die Möglichkeiten des Systems an, aber die meisten Titel waren nur simple CPC-Ports – es fehlte an tollen Exklusivspielen.

PHILIPS CD-i

VERÖFFENTLICHT: 1991

■ CD-i hatte ähnlich wie 3DO die ambitionierte Vision einer globalen Plattform, aber bei der Ausführung des Plans haperte es ganz gewaltig. Das System konnte nie das Publikum begeistern und hatte nur eine bescheidene Menge glanzloser Spiele vorzuweisen. Zur Ehrenrettung der Plattform sei angemerkt, dass sie nicht primär als Spielemaschine vermarktet wurde, sondern als eine Art Multimedia-Alleskönner.

NOKIA N-GAGE

VERÖFFENTLICHT: 2003

■ Nokia hatte die richtige Idee, denn Mobilspiele waren 2002 schwer angesagt. Für das N-Gage gab es einige gute Spiele wie eine hübsche Umsetzung von *Tomb Raider*. Sega unterstützte das System mit Titeln wie *Sonic* und *Sega Rally*. Doch Nokia zog gegenüber Nintendo den Kürzeren. Die N-Gage-Telefontasten waren denkbar ungeeignet, um Adaptionen komplexer Konsolenspiele zu steuern, dazu kamen weitere schlechte Designentscheidungen.

Viele Spiele machten für ihre sogenannten „fotorealistischen Grafiken" reichlich FMV-Gebrauch: *Mega Race, Microcosm* und *Rise of the Robots* waren Paradebeispiele dafür und schmückten so manches Zeitschriften-Titelbild jener Zeit. Die 3DO-Technologie war besonders gut für solche Videoclip-freudigen Spiele geeignet, doch die Hype-Welle brach bald zusammen. Bei all den tragisch schlechten interaktiven Filmen auf 3DO sollte man nicht vergessen, dass das System auch Heimat einiger Spiele waren, die das Genre voranbrachten. Electronic Arts' 6-Millionen-Dollar-Epos *Wing Commander III*, das einnehmende *Immercenary,* der 2-Stunden-Zeitlimit-Horror von *D* oder das Starbesetzung-Spektakel *Hell: A Cyberpunk Thriller* zeigen Ansätze, die wir in modernen Spielen wie *The Last of Us* oder *Uncharted* wiedererkennen.

Während der ersten Hälfte seiner Lebenszeit erschien für 3DO mehr Qualitätssoftware, als man glauben möchte. Es gab einige exzellente 2D-Prügelspiele, insbesondere die wohl beste Version von *Street Fighter II Turbo* sowie *Samurai Shodown* und *Pretty Soldier Sailor Moon*. 3DO wurde auch mit den besten Umsetzungen von Spielen wie *Another World* und *Star Fighter* bedacht. Als das *Doom*-Phänomen explodierte und eine 3DO-Version des id-Hits nicht abzusehen war, versuchten viele andere Ego-Shooter diese Lücke zu füllen: *Slayer, Death Keep, Iron Angel Of The Apocalypse, DefCon 5* — alles interessante Titel, die sich um neue Variationen der *Doom*-Erfolgsformel bemühten.

Für 3DO gab es auch eine reichhaltige Auswahl an alternativen Spielen: Party, Teamwork, Puzzles, Edutainment, Referenzwerke – sie alle waren Teil von Trip Hawkins' Vision für die Konsole. 14 Jahre später sollte Nintendo seine Dominanz mit solchen Titeln wieder erlangen, doch damals war die Welt noch nicht für Casual Games bereit.

Im Dezember 1994 wurde die PlayStation endlich veröffentlicht – es war der Anfang vom Ende für 3DO. Der Start-Verkaufspreis für die Sony-Konsole betrug unglaubliche 399 Dollar. Hawkins war damals im Publikum, als dieser Betrag bekannt gegeben wurde: „Dieser Launch-Preis wurde durch die Annahme ermöglicht, dass die Kosten für CD-ROMs, Komponenten, RAM und Herstellung im Laufe von zehn Jahren immer weiter sinken würden, um so den Anfangspreis ▶

O-Ton Trip

Darum fehlte ein zweiter Joystick-Port.

» Wir hatten es so geplant, dass gemeinsames Spielen durch die Gänseblümchen-Verkettung möglich wird. Das war eine wirklich elegante technische Lösung, die es erlaubte, bis zu 16 Joysticks miteinander zu verbinden. Es war also kein Problem, zwei Joysticks mit dem System zu verbinden, wenn man die entsprechenden Ports direkt an den Controllern verwendete. Es lag nur an den Hardware-Herstellern: Jemand hätte ein Modell anbieten können, das zwei Joystick-Ports direkt an der Konsole hat. «

O-Ton Trip

Schon Anfang 1994 zeichneten sich Probleme für 3DO ab.

» Nach unserem ersten Weihnachtsgeschäft wussten wir, dass wir nicht alle unsere Ziele erreicht hatten. Deshalb überlegten wir Anfang 1994, wie wir die Lage verbessern könnten. Wir verhandelten mit Matsushita und gaben ihnen Anreize, um den Preis [des FZ-1] auf 499 Dollar zu senken. Wir versuchten auch zu verstehen, wie wir bessere Spiele auf den Markt bringen könnten, aber vieles davon lag nicht in unserer Macht. Das war der Punkt, an dem die 3DO Company entschied, dass sie ihr Engagement ausweiten und selbst Spiele für 3DO machen sollte. Das resultierte zum Beispiel in den Beginn der Entwicklung von Marken wie *Army Men* und *High Heat Baseball*, die später sehr erfolgreich waren, aber nicht so sehr auf der 3DO-Plattform. Das sollten ursprünglich die Killer-Apps für die 3DO-Hardware sein. Doch im Laufe des Jahres 1995 wurde klar, dass wir mit dem Hardware-Business keinen Erfolg haben würden und dass dies gute Spiele für die Hardware anderer Hersteller wären. «

» Das 3DO-Design wirkt heute noch edel und gediegen.

zu subventionieren", erklärt Trip. Von niemandem abhängig, mit einem 2-Milliarden-Dollar-Budget im Rücken und einer Vorreiterrolle im Marketing nahm die PlayStation dem 3DO den Wind aus den Segeln.

1995 trat 3DO zum letzten Gefecht an. Sony und Sega waren die Lieblinge der Konsolenwelt, und das machte sich bemerkbar. EAs *The Need For Speed* war ein tolles 3DO-Rennspiel, konnte aber gegen *Ridge Racer* und *Daytona USA* nicht anstinken. Sega und Sony dominierten die Schlagzeilen ebenso souverän wie die Regale im Einzelhandel. 3DO versuchte die Konkurrenten mit Software zu überflügeln, einige der besten Titel für die Plattform erschienen in dieser Periode: *Killing Time, Gex, Return Fire, Shockwave 2, Lucienne's Quest* oder *Blade Force*. Aber im Kampf um Marktanteile verlor 3DO immer mehr an Boden.

Schädlich waren auch die zahlreichen Konvertierungen von 3DO-Spielen für die PlayStation, und das nicht nur wegen des Verlusts der Exklusivität. Wenn man sie heute miteinander vergleicht, dann fällt auf, dass keine dieser Umsetzungen von der PlayStation-Power zu profitieren scheint. In vielen Fällen wie *The Need For Speed, Space Hulk, Novastorm, Starblade, Total Eclipse* und *Shockwave* wurden die Spiele vereinfacht, Sichtweiten beschränkt und Grafikpaletten verhunzt. *Need For Speed* bekam quasi ein *Ridge Racer*-Serum injiziert und wurde dadurch nahezu unspielbar. Die PlayStation war zwar leistungsstark, aber viele Designer mochten das System wegen seiner unflexiblen Speicherverwaltung nicht sonderlich.

Zwei 3DO-Spiele brachen Anfang 1996 die Herzen der Fans: *Doom* und *Mortal Kombat 3*. *MK3* für wurde in lauffähiger Form gesichtet, auf Zeitschriften-Titeln vorgestellt und war allem Anschein nach veröffentlichungsreif – doch es ist nie für 3DO erschienen. *Doom* war eine ganz andere Geschichte: Randy Scott von Art Data Interactive versprach zwei Jahre lang ein 3DO-Spiel, das „gar kein Vergleich" mit der PC-Version sei. Mit dieser Aussage behielt er zwar recht, aber leider im negativen Sinne: Scotts Team hatte mit der *Doom*-Umsetzung auf 3DO schwer zu kämpfen.

O-Ton Trip

Die „Verräter" von EA wechseln ins Sony-Lager.

» Wie sollst du als Spieleentwickler reagieren, wenn du weißt, dass Electronic Arts die Geburtsstätte der 3DO-Idee war, sich aber nun der PlayStation zuwendet? Ganz ehrlich, das war für mich sehr traurig und entmutigend. Ich hielt es für eine falsche Entscheidung, aber ich leitete ja nicht mehr Electronic Arts. Es fühlte sich wie ein vorschneller Dolchstoß in den Rücken von 3DO an. Ich verstehe die Sorgen und das Risikomanagement und wusste auch, dass Sony sehr um EA warb und sich ganz schön verrenkte, um ihnen einen besonders günstigen Deal anzubieten. EA hätte niemals so ein gutes Angebot bekommen, wenn sie nicht bei 3DO involviert gewesen wären. Offen gesagt war es doch so, dass 3DO einen großen Anteil am Erfolg von Electronic Arts auf der PlayStation hatte, indem man EA ein Druckmittel gab – auf Kosten der eigenen Plattform. «

Spitzen-Spiele

Das 3DO-Spieleangebot ist besser als sein Ruf, wie diese bemerkenswerten Veröffentlichungen beweisen.

DOCTOR HAUZER ■ 1994 ■ RIVER HILL SOFTWARE

Ein 3DO-Exklusivtitel, der relativ gut und günstig erhältlich ist. Das Spiel wird oft als ein *Alone In The Dark*-Klon belächelt, aber es bietet um einiges mehr. Besser als vielleicht jedes andere Spiel demonstrierte es die Power des 3DO: Die Welt von *Doctor Hauzer* ist komplett mit Texture-Mapping versehen und kann in Egosicht erforscht werden. Den Puzzles fehlt die Nachvollziehbarkeit eines *Resident Evil*, aber heutzutage kann man ja in Online-Guides spicken.

NOVASTORM ■ 1994 ■ PSYGNOSIS

Novastorm ist Psygnosis' Fortsetzung zum enttäuschenden *Microcosm* und auf anderen Plattformen auch unter dem Namen *Scavenger 4* bekannt. Es ist essenziell, weil es ein typisches Kind seiner Zeit ist: auf einen wunderschönen vorgerenderten Hintergrund kopierte Sprites, nervöse Dystopie-Atmosphäre und dazu ein hypnotischer Techno-Soundtrack. Die Spielmechaniken sind etwas fragwürdig, wie bei so vielen Psygnosis-Spielen ist es ein Fall von mehr Schein als Sein.

POWERS KINGDOM ■ 1993 ■ MICRO CABIN

Ein japanisches Taktik-RPG. Die Charakternamen sind obskur, die Handlung wirkt gekünstelt und das Handbuch ist eine nahezu unlesbare Übersetzungskatastrophe – aber es gibt eine Menge Spieltiefe. Die Missionen sind monoton, doch die Charakter-Skills entwickeln sich wie geschmiert und die Kämpfe werden immer epischer. Warnung an Sammler: *Powers Kingdom/Guardian War* hat auf 3DO einen Region-Lock. Es ist leichter und billiger zu kriegen als sein Schwesterspiel *Lucienne's Quest*.

ESCAPE FROM MONSTER MANOR ■ 1993 ■ THE 3DO COMPANY

Dieser Titel wurde unter der Aufsicht von Trip Hawkins und RJ Mical intern bei 3DO produziert, um die Stärken der Hardware zu demonstrieren. Der Hauptentwickler Leo Schwab wollte die grafische Überlegenheit der 3DO-Konsole zeigen. *Monster Manor* fehlte es an der Komplexität, der Waffenwahl und dem Multilevel-Design eines *Doom* oder *Wolfenstein*. Dafür bietet es die höhere Grafikauflösung und wunderbar gruselige transparente Ghule.

THE NEED FOR SPEED ■ 1994 ■ ELECTRONIC ARTS

Kein 3DO-Artikel wäre vollständig ohne die Erwähnung des wohl besten Spiels auf der Plattform: *The Need for Speed*. Echte Autos, echte Strecken, echte Physik, echte Unfälle, echte Cops, echte Replays und eine echt beeindruckende Sichtweite – die 3DO-Fassung ist die definitive Version eines fantastischen Rennspiels. Es geht nichts über das Panikgefühl, nach einem Dreher auf dem Hügel in den falschen Gang zu schalten, während die Polizeisirenen hinter einem heulen. Ein episches Rennspiel mit einem Spritzer Fuhrpark-Edutainment.

THE HORDE ■ 1994 ■ TOYS FOR BOB

Das von Crystal Dynamics veröffentlichte *The Horde* ist ein vorzüglicher Mix aus Strategie und Action: Kühe züchten, Fallen stellen, Gegner besiegen und Geld verdienen. Die isometrischen Animationen der dämonischen Horde sind ebenso hübsch und inspiriert wie die Soundeffekte. Sogar die FMV-Sequenzen sind bei *The Horde* höchst unterhaltsam. Kommt euch da Kronus Maelos irgendwie bekannt vor? Richtig, Schauspieler Michael Gregory war auch im Film *RoboCop* zu sehen.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER ■ 1994 ■ ELECTRONIC ARTS

Bei ihrem Erscheinen war die 3DO-Fassung der Fußballsimulation allen anderen *FIFA*-Versionen grafisch überlegen. Ihre geschmeidigen Animationen und beeindruckenden 3D-Perspektiven waren ein Vorgeschmack auf die Präsentationsspektakel, für welche die Serie berühmt werden sollte. Alle EA-Sportspiele für 3DO verbreiteten Nextgen-Glanz, doch *FIFA* spielte in einer eigenen Liga. Bis zu sechs Teilnehmer können hier sehr gepflegt kicken, auch wenn die Abseitsregel ausgesprochen dubios implementiert wurde.

O-Ton Trip

Warum Hawkins bei einer Zeitreise 3DO nicht erneut versuchen würde.

» Schauen wir uns mal die Realitäten an: 3DO konnte mit etwa 100 Dollar Millionen Kapital arbeiten und Sony investierte 2 Milliarden Dollar – rechnet es euch selbst aus. Alleine wegen dieser Tatsache hätte 3DO wahrscheinlich nichts anders machen können. Nun, wenn Sony es verbockt hätte … vielleicht wäre es dann zu einem spannenderen Wettstreit gekommen, aber sie bauten ein wirklich interessantes System. Die Sony PlayStation war vom Hardware-Standpunkt gesehen ein fabelhaftes Produkt und sie investierten strategisch in rasches Wachstum der Installationsbasis, indem sie die Konsole im Westen von Anfang zu einem niedrigen Preis verkauften – so niedrig, dass Nintendo dachte, Sony sei verrückt. «

Geplagt von Personalproblemen und überambitionierten Ideen wandte man sich schließlich an den Programmierer-Veteranen „Burger" Bill Heineman. Der hatte gerade mal zehn Wochen Zeit, um eine simple Portierung der PC-Version rechtzeitig fürs Weihnachtsgeschäft fertigzubekommen. Es war nicht direkt die Schuld von 3DO oder Heineman, aber diese Version gilt als die schlechteste Umsetzung von *Doom*.

Mitte der 90er Jahre erlagen nach und nach alle Herausforderer und Getreuen der PlayStation-Dominanz. Im Dezember 1996 schlug die letzte Stunde der 3DO-Konsole, von nun an sollte sich die 3DO Company ganz auf Software konzentrieren. Die Plattform hatte zwar ihre ambitionierten Designziele erreicht, aber scheiterte daran, es mit Sonys riesigem Budget und Momentum aufzunehmen.

Fans der Konsole klammerten sich an die Idee eines 3DO M2 auf 64-Bit-Basis, dessen Designs 1995 für 100 Millionen Dollar an Matsushita (Panasonic) zurückverkauft wurden. Die Vorzeichen für eine M2-3DO-Konsole waren aber schlecht. Während der E3-Messe 1996 hatte Trip Hawkins stolz neben drei M2-Prototypen posiert, um *IMSA Racing* zu demonstrieren. Als sich dann 3DO M2 auf der E3 im Folgejahr nicht blicken ließ und das Gerücht aufkam, dass die 3DO-getreuen Entwickler von WARP ihre Fortsetzung zu *D* eingestellt hatten, konnten die meisten Szenebeobachter das Unabänderliche schon ahnen.

In einer Stellungnahme von 1997 erklärte der damalige Matsushita-Vorsitzende Yoichi Morishita, dass es keine großen Fortschritte bei der Entwicklung eines 64-Bit-Geräts gebe, um in dem bereits gedrängten Markt zu konkurrieren. Er behauptete: „Es gibt eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass [64-Bit-Technologie] in Heim-Videosystemen eingesetzt wird. Die Situation ist schwierig." Das 3DO M2 wurde niemals vollendet.

Matsushita Schlussfolgerung war nahe liegend: In dem Jahr zwischen den E3-Messen 1996 und 1997 erblickten Titel wie *Final Fantasy VII, Tekken 3, Resident Evil, Quake, Tomb Raider* und *Super Mario 64* das Licht der Spielewelt. Es ergab zum damaligen Zeitpunkt für Matsushita geschäftlich keinen Sinn, gegen Sega, Sony und Nintendo anzutreten.

Doch es gab noch andere Deals: 1996 arbeitete 3DO mit Cirrus Logic zusammen, um mit M2-Technologie und DirectX PC-Grafikkarten zu entwickeln. Beta-Versionen dieser Karten existieren, doch sie wurden nie offiziell veröffentlicht. Es gibt auch Gerüchte, nach denen Verhandlungen zwischen M2 und Sega angeblich deshalb scheiterten, weil Sega exklusive Rechte an der M2-Technologie forderte.

Nach all dem Hype, den kessen Ansprüchen, den zerstörten Hoffnungen, den kuriosen Dodo-Anzeigen (die zum Schrecken aller Asthmatiker mit echten Federn beklebt waren), einem Blick in die Zukunft und einer doppelten Portion Videosequenzen war der Traum von der 3DO-Konsole letztendlich ausgeträumt.

Rund 20 Jahre später gibt es immer noch eine Gruppe von Hardcore-Fans des Systems. Interessanterweise wird die Konsole in Regionen wie Russland und Südamerika, in denen sie nie offiziell veröffentlicht wurde, heutzutage besonders verehrt. Eine Vielzahl von Software-Tools wurde (primär in Russland) entwickelt, mit denen 3DO-Fans die Inhalte der Discs untersuchen können. Zu den Image-Raritäten gehören Hinweise auf eine geplante 3DO-Version von *Metal Gear Solid*, die auf der 3DO-Scheibe von *Policenauts* zu finden sind. Auch zuvor nie veröffentlichte Cheats für Spiele wie *Novastorm* wurden durch Disc-Schnüffeleien aufgespürt.

2007 erschienen vier neue 3DO-Spiele, die früher nicht über den Beta-Status hinausgekommen waren: *PowerSlide, Decathlon, Onside Soccer* und *Ice Breaker 2*. Für die glücklichen Besitzer einer 3DO-M2-Konsole wurde dann 2010 das Vorzeige-Rennspiel der E3 1996 zugänglich gemacht, *IMSA Racing* (damals noch unter dem Arbeitstitel *M2 Racing*).

Im letzten Jahr sind auch drei völlig neue 3DO-Spiele herausgekommen: *Unlucky Pony, Where's Derpy?* und *Vigoroth The Delivery Man*. Auch Hardware-Modifikationen begannen aufzutauchen. Für Leute mit Lötkolben-Geschick ist ein RGB-Mod auf einer beliebten Auktions-Webseite zu haben, und ein Festplatten-Mod erlaubt das Laden von Spiele-Files. In ferner Zukunft, wenn die letzte CD-Linse getrübt ist, werden 3DO-Spiele auf diese Weise hoffentlich weiterleben.

Heutzutage wird das 3DO ungerechterweise als Misserfolg gesehen. Doch im Gegensatz zu Flops wie CD32, MegaCD, CD-i, FM Towns Marty und Apple Pippin hatte 3DO nicht nur eine Vision, sondern führte diese auch erfolgreich aus. Im Geiste lebt 3DO heute in PS4 und Xbox One weiter, der aktuellen Generation von vernetzten Online-Multimedia-Konsolen. Die Vision von Trip Hawkins wurde letztendlich von anderen verwirklicht.

O-Ton Trip

So soll die Spieleindustrie 3DO in Erinnerung behalten.

» Meiner Meinung hat 3DO viele konstruktive Änderungen in der Spieleindustrie ausgelöst. Sie läutete eine Renaissance-Periode ein, in der die Branche aufblühte. Ich würde mir wünschen, dass 3DO ähnlich in Erinnerung behalten wird wie die Sage von König Artus: Gute Leute mit guten Absichten waren mutig genug, um die richtige Sache aus den richtigen Gründen zu versuchen. Auch wenn sie dabei nicht erfolgreich waren, führte dies zu einigen sehr positiven Dingen in der Spieleindustrie. Und wir alle wissen, was aus König Artus wurde … «

O-Ton Trip

Die 3DO-Spielepackungen

» Unsere Packungen sollten nicht wie normale CD-Hüllen aussehen, denn wir wollten verhindern, dass jemand ein 3DO-Spiel mit einer Musik-CD verwechseln könnte. Ein unverwechselbares Packungsdesign musste also her. Im Nachhinein wünsche ich mir nur, wir hätten etwas genommen, dass nicht gar so groß ist. Aber es war sicherlich ein interessanter Stil und man kann schon ansatzweise erkennen, wie später einmal die Standardverpackung von DVDs aussehen würden. «

Das „O-Ton Trip"-Foto ist ein Pressebild aus Hawkins' Zeit beim Mobilspiele-Anbieter Digital Chocolate

SONY
PlayStation
RESET
1
2
L
R
SONY
PlayStation
SELECT
START
ANALOG

PlayStation

NICHT NUR GESPONSERTE FUSSBALL-PROFIS BENUTZEN „PLAYSTATION“ ALS SYNONYM FÜR „VIDEOSPIEL-KONSOLE“. DOCH SONYS WEG IN DIE BRANCHE WAR ALLES ANDERE AL S EINFACH. **RETRO GAMER** GEHT DER GESCHICHTE EINER DER EINFLUSSREICHSTEN PLATTFORMEN ÜBERHAUPT NACH.

Heute ist es schwer zu begreifen, aber vor dem Launch der 32-Bit-Konsole PlayStation Ende 1994 bezweifelten viele Magazine ernsthaft ihre Marktchancen. Über 100 Millionen verkaufte Einheiten später erscheinen die damaligen Zweifel rückwirkend als völlig unbegründet. Doch das waren sie nicht – Sony musste zahlreiche Probleme bewältigen, von denen skeptische Medien das geringste waren.

Die Wurzeln der PlayStation gehen noch weiter zurück als zur 16-Bit-Generation, und zwar bis ins Jahr 1988. Nintendo war damals auf der Suche nach einem Hersteller, der ein Speicher-Zubehör für ihre Super-NES-Konsole produzieren sollte. Das SNES war damals noch in Entwicklung und sollte knapp ein Jahr später erscheinen. Sony arbeitete zu dieser Zeit mit dem holländischen Elektronikriesen Philips an einem neuen Speichermedium namens CD-ROM/XA – eine neue „Diskette“, die den gleichzeitigen Zugriff auf Audio, Video und Computerdaten ermöglichen sollte, mithin einer idealen Begleiterin für Spielekonsolen.

Sony stellte bereits den SPC-700-Soundchip für das SNES her, daher fiel Nintendo die Entscheidung leicht, den Tokioter Konzern auch mit der Produktion eines CD-ROM-Peripheriegeräts für die kommende 16-Bit-Konsole zu beauftragen. Für Sony war das geplante Abkommen überaus verlockend: Seit seiner Führungsrolle beim bald kränkelnden MSX-Computer hatte der Konzern keinen Hehl daraus gemacht, dass er ein wichtiger Spieler im aufstrebenden Games-Markt werden wollte. Eine Allianz mit der größten und berühmtesten Firma der Spielebranche würde Sonys Ruf in diesem Bereich stärken, was wichtig für ihren eigentlichen Plan war: Sony wollte ihre Erfahrungen in der Unterhaltungselektronik in eine eigene Spielkonsole ummünzen.

Die Spielebranche wuchs damals beängstigend schnell, vor allem aufgrund des großen Erfolgs der Nintendo-Systeme NES und Game Boy. Sony brauchte einen Vorposten in dieser Branche! Der angedachte Vertrag zwischen Tokio und Kyoto sah vor, dass Sony das CD-ROM-Laufwerk für das SNES produzieren würde und außerdem eine Lizenz bekäme, eigene Spiele dafür herzustellen. Später, so war es angedacht, würde Sony die Erlaubnis erhalten, eine eigene Maschine namens PlayStation herzustellen. Diese würde sowohl SNES-Module als auch -CD-ROMs abspielen. Das Speichermedium der SNES-basierten PlayStation wurde „Super Disc“ genannt, und Sony hatte sich die weltweiten Rechte daran gesichert.

Es schien nichts weniger als der perfekte Plan zu sein: Sony würde zunächst einmal an jedem einzelnen SNES-CD-Titel mitverdienen, egal von welchem Hersteller. Da Nintendo vom SNES garantiert Millionen in kürzester Zeit absetzen würde, hätte Sonys CD-ROM-Laufwerk quasi über Nacht eine riesige Kundenbasis. Denn sobald die SNES-Käufer mitbekommen würden, dass die aufwendigsten SNES-Spiele dieses Laufwerk benötigten, würden mit Sicherheit viele von ihnen zuschlagen. Wenn schließlich noch die SNES-basierte PlayStation herauskäme, würde Sony nicht nur an jedem CD-ROM-Titel, sondern auch an den eigenen Spielen kräftig verdienen – und wäre auf einen Schlag ein wichtiger Player in der Spieleindustrie. Der Mann hinter diesem ambitionierten Plan hieß Ken Kutaragi, der als Ingenieur bei Sony für den erwähnten SNES-Soundchip verantwortlich war.

Doch auch in Kyoto war man zu strategischem Denken fähig – Nintendos Führungsriege war gar nicht glücklich über die avisierte Partnerschaft. Sie wusste um die Vorteile einer soliden Lizenzstruktur, genau damit nahm sie Unsummen an Lizenzgebühren von Publishern ein, die für Game Boy und NES Spiele herausbrachten. Ausgerechnet in diesem Bereich Sony einen Hebel zu geben, würde die zukünftige Profitabilität Nintendos einschränken. Zweitens

FAKTEN

Erschienen:
1994 (Japan), 1995 (US/Europe)

Originalpreis: ¥39,800 (Japan), $299.99 (US), 599 DM (Deutschland; etwa 300 Euro)

Preisprognose: 15 Euro

Fachmagazine:
PlayStation Plus, Official PlayStation Magazine, Play

Wieso die PlayStation toll war…
In den Mittneunzigern konnte die (größtenteils immer noch auf Module setzende) Videospiele-Industrie einen Tritt in den Innovations-Allerwertesten gut gebrauchen. Diesen Tritt teilte die PlayStation mit Freude aus, und eine bis dahin im Spielebereich quasi unbekannte Firma wurde zu einem Major Player: der Unterhaltungselektronik-Konzern Sony. Unzählige Klassiker erschienen für die PlayStation, und insgesamt fast 10.000 einzelne Spiele.

SOFORT-EXPERTE

- **Sony PlayStation** ist die erste Videospiel-Konsole, die sich über 100 Millionen mal verkauft hat.
- ***Gran Turismo* Turismo** ist der Bestseller der PSX, von ihm wurden 10,85 Million Stück verkauft.
- **Die PlayStation kann** 360.000 Polygone pro Sekunde darstellen.
- **Da sie nur 2 MB RAM** hat, kämpft die PSX mit 2D-Spielen, die viele Animationsstufen haben. Segas Saturn kannte diese Probleme nicht, sein größeres RAM konnte sogar noch per Modul erweitert werde.
- **In den elf Jahren** ihrer Marktexistenz wurden etwa 7.900 Spiele für die PlayStation veröffentlicht.
- **Rechnet man alle** weltweiten Spieleverkäufe für die PSX zusammen, erhält man einen erstaunlichen Wert: 962 Millionen Stück (die natürlich nicht alle von Sony selbst, sondern auch von anderen Publishern verkauft wurden). Rechnet man über den Daumen gepeilt 40 Euro pro PlayStation-Spiel, ergibt das einen Umsatz von über 36 Milliarden Euro.
- **Die wechselbare Sony Memory Card** hatte 128 KB Speicher für Spielstände; Drittheresteller-Karten kamen teils auf größere Kapazitäten.
- **Der beeindruckende Soundchip** der PSX verfügte über 24 Audiokanäle.
- **Die ersten Baureihen** der PSX hatten Probleme beim Abspielen von Videos und Musik, weil integrierte CD-Laufwerk schlecht designt war. Spätere Revisionen hatten diese Probleme nicht mehr, aber die Retro-Gamer-Redaktion erinnert sich immer noch mit Schaudern daran, die geliebten Geräte kopfüber hingelegt zu haben, damit die CDs richtig abgespielt wurden.

war man in Kyoto der Meinung, dass man selbst den größten Teil der Lizenzeinnahmen aus den SNES-CD-Verkäufen erhalten sollte. Drittens wussten die Entscheidungsträger, dass das diskutierte Abkommen Sony einen sicheren Anteil am Spielemarkt auf dem Präsentierteller servieren würde. Ganz klar: Sony würde von dem geplanten Abkommen mehr profitieren als Nintendo, und dadurch zu einem gefährlichen Rivalen aufsteigen können!

Nintendos damaliger Präsident Hiroshi Yamauchi war für seine Rücksichtslosigkeit in Geschäftsdingen bekannt. Doch was als Nächstes passierte, ist nicht weniger als eine der hinterhältigsten Finten in der Geschichte der Videospiele. Nintendo nutzte die CES 1991, um die Bombe platzen zu lassen. Sony verkündete gleich am ersten Tag der Messe enthusiastisch, dass man eine Allianz mit Nintendo eingegangen sei, dass man das Super-Disc-Format für SNES produziere, und dass die Produktion einer eigenen SNES-kompatiblen Konsole namens PlayStation bevorstehe. Nicht einmal 24 Stunden lang konnten sich die Verantwortlichen in dem resultierenden großen Interesse und der greifbaren Aufregung von Messebesuchern und Journalisten sonnen. Denn am nächsten Tag machte Nintendo ihrerseits eine Ankündigung…

» Obwohl das Neo Geo von SNK genau dasselbe Konzept schon einige Jahre vorher verfolgte, verhalf erst die PlayStation der Idee „herausnehmbare Speicherkarte für Spielstände" zum Durchbruch.

Der Inhalt von Nintendos Bekanntmachung: Philips werde das CD-ROM-Laufwerk für SNES herstellen, nicht Sony! In letzter Minute hatte Yamauchi hinter dem Rücken seiner Partner in spe einen Deal mit dem holländischen Konzern ausgehandelt (ein Deal, der stark Nintendo begünstigte), nun konnte er Sony öffentlich demütigen. Und zwar in genau dem Moment, als Sony den Startschuss für die eigene Expansion in den Spielemarkt zu geben glaubte. Mit einem einzigen mutigen, hinterhältigen Streich hatte die Führungsriege von Nintendo dem möglichen Konkurrenten eine schwere Niederlage beigebracht.

Allerdings sollte sich die Partnerschaft mit Philips als nicht sonderlich fruchtbar für das große N erweisen. Viel mehr als eine Handvoll lachhafter Nintendo-Lizenztitel für das CD-i sprang nicht dabei heraus. Und als auch Segas Mega CD floppte, dachte Nintendo (und fast die gesamte restliche Branche), dass das Aufrüsten einer bestehenden Konsole ein Fehler sei. Im Ergebnis hatte Nintendo zwar ihren Marktanteil vor Sony geschützt, aber nichts wirklich hinzu gewonnen – von einem erbitterten zukünftigen Rivalen einmal abgesehen.

Zu diesem Zeitpunkt hatte Sony bereits beträchtliche Summen in das SNES-PlayStation-Projekt investiert. Das Gerät befand sich bereits n der Prototyp-Phase, und CD-ROM-Titel wie Trilobytes erfolgreiches PC-Spiel *The 7th Guest* wurden als mögliche Launch-Titel gehandelt. Trotz der chaotischen Ereignisse auf der CES 1991 schlossen Nintendo und Sony einen Vertrag, der es Letzterer erlaubte, ihre Konsole kompatibel zu SNES-CD-Titeln zu machen – allerdings unter der Bedingung, dass Nintendo sämtliche Software-Lizenzgebühren dieser Titel erhielte. Sony wäre also nur ein normaler Publisher solcher Titel gewesen; der Vertrag war nichts als eine Hinhaltetaktik von Nintendo.

Dennoch hielten diese Dinge den zunehmend frustrierten Kutaragi und sein Sony-Team beschäftigt. Doch 1992 zeichnete sich ab, dass dieser Vertrag nirgendwo hinführte. Sony stellte die Kommunikation mit Nintendo ein und war wohl drauf und dran, sich aus dem Abenteuer Spielebranche zurückzuzie-

» In England veröffentlichte Sony humoristische Anzeigen, die angeblich für die „Gesellschaft für den Kampf gegen PlayStation" warben.

VARIANTEN
DIE VIER GESICHTER DER PLAYSTATION

SNES PlayStation

■ Diese Frucht der gescheiterten Allianz zwischen Sony und Nintendo hätte als 16-Bit-System SNES-Module und SNES-CDs abgespielt. Obwohl sie nie veröffentlicht wurde (angeblich hat Sony noch 200 Prototypen eingelagert), stellte die Maschine die Grundlage für die spätere 32-Bit-Konsole dar.

Sony PlayStation

■ Als „PlayStation-X" (deshalb: PSX) angekündigt, verschaffte sie mit ihrer technischen Überlegenheit und großen Software-Bibliothek Sony nicht nur den gewünschten Markteintritt, sondern bald die Dominanz in der 32-Bit-Ära, die ein Jahrzehnt anhalten sollte. 2013 könnte die „PS4" angekündigt werden.

Net Yaroze

■ Die Net Yaroze war eine spezielle PlayStation mit Entwicklungs-Tools für den PC. Sie erlaubte es ihren Besitzern, eigene Spiele zu erschaffen – manche davon erschienen auf offiziellen Demo-CDs. Sie war auch deshalb begehrt, weil sie keinen Region-Lock hatte. Und sie war viel teurer als die normale PSX.

PSone

■ Diese im Jahr 2000 erschienene Revision war günstiger als die alte PlayStation und gerade mal 19,3 mal 14,4 mal 3,8 cm klein. Durch einen offiziellen Ansteck-LCD-Bildschirm war sie gewissermaßen die erste „portable" PlayStation – obwohl es kein offizielles Akku-Zubehör für sie gab.

COMMUNITY DIE BESTEN PSX-WEBSITES IM INTERNET (ENGL.)

The PlayStation Museum

playstationmuseum.com

■ Schaut euch diese Website an, solange es sie noch gibt! Denn sie steht seit 10. Juli 2012 zum Verkauf – bieten darf jeder, der in den USA lebt. Hoffentlich findet sie einen Interessenten, der sie weiterführt: Wohl keine andere Site hat so viele Informationen, Reviews und Daten zur PSX, etwa zu nie veröffentlichten Prototypen. Bringt einige Stunden mit für euren Besuch!

PlayStation DataCenter

psxdata.snesorama.us

■ Sammler von PSX-Spielen kommen nicht am PlayStation DataCenter vorbei. Es listet praktisch jedes Spiel auf, das je für PSX erschien, inklusive hochauflösender Cover-Scans zum Herunterladen.

Push Square

www.pushsquare.com

■ „Drücke Quadrat" bezieht sich natürlich auf die gleichnamige Taste auf jedem bisher erschienenen PlayStation-Gamepads. Auch wenn sich diese Site nicht nur um die PSOne dreht, werden Retro-Fans auf jeden Fall fündig.

Absolute PlayStation

absolute-playstation.com

■ Auch diese Site beschäftigt sich mit der gesamten PlayStation-Familie, ihr findet dort Reviews, Guides, Blogs und ein Chat-Forum. Wenn euer Herz im Takt von Sony schlägt, solltet ihr einmal vorbeischauen.

» [PlayStation] *PaRappa The Rapper* war eines der ersten Musikspiele – es half dabei, den späteren Hype der Rhythmus-Spiele auszulösen.

» [PlayStation] *Final Fantasy VII* war einer der wichtigsten Veröffentlichungen in der elfjährigen PlayStation-Geschichte. Zum einen kommerziell, zum anderen als erstes J-RPG, das auch im Westen ein großer Erfolg wurde.

hen. Nur Kutaragis Entschlossenheit verhinderte 1992, dass der PlayStation-Traum zu Ende ging, bevor er überhaupt begann.

In einem Meeting mit dem damaligen Sony-Präsidenten Norio Ohga über die Zukunft des Projekts warb Kutaragi mit starken Worten für einen neuen Plan: Die 16-Bit-PlayStation mit ihrer Abhängigkeit vom Marktführer sei eine Sackgasse. Die einzige Option sei es, eine komplett eigene Spielkonsole zu entwickeln, und zwar eine, deren 3D-Fähigkeiten alles bisher Dagewesene in den Schatten stelle. Kutaragis pompöse Worte wurden vom Sony-Chef nicht ernst genommen, doch der Ingenieur legte nach: Könne es Sonys Stolz erlauben, sich einfach davonzuschleichen, nachdem Nintendo so unverfroren ihr Vertrauen missbraucht hatte? Indem Sony die PlayStation zu einem Erfolg machen würde, könnte sie Rache an dem ehemaligen Partner nehmen!

Dieser Teil von Kutaragis Rede schien einen Nerv getroffen zu haben: Anfang 1994 kündigte Sony an, mit einer eigenen Konsole in den Videospiele-Markt einsteigen zu wollen. Dazu wurde die Tochterfirma Sony Computer Entertainment gegründet. Und um die Verwechslung mit der bisher geplanten SNES-PlayStation auszuschließen, nannte Sony das Projekt PlayStation-X. Obwohl das „X" dann vor dem Launch doch fallen gelassen wurde, ist es noch heute in der Abkürzung für die erste PlayStation enthalten: PSX.

Das Medienecho war positiv, und einige Entwicklungsstudios ließen verlauten, Sonys Konsole werde die Konkurrenz davonblasen. Und obwohl Sony ein breites Entertainment-Portfolio hatte – darunter das Musik-Label CBS Records und das Hollywood-Studio Columbia Tri-Star –, entschieden sich die Verantwortlichen, den Fokus nicht auf Multimedia zu legen, wie es Philips beim CD-i und 3DO getan hatte. Vielmehr kündigte der japanische Konzern die PlayStation als reine Spielkonsole an, die eben auf ein CD-ROM-Laufwerk setze. Der erste Direktor von SCE, Akira Sato, prägte den Slogan: „Wenn es nicht echtzeitberechnet ist, ist es kein Spiel!" Ein klarer Hieb gegen die bisherigen CD-basierten Konsolen und ihrem Vertrauen auf vorgefertigte Videos.

Die schiere Kraft des neuen Systems schockierte die anderen Plattformbetreiber. Segas Präsident Hayao Nakayama war angeblich so wütend über die technischen Daten der PlayStation, dass er persönlich in der Hardware-Abteilung von Sega vorbeischaute und die Belegschaft runterputzte. Eine Folge seiner vorwurfsvollen Tirade war dann später der Saturn, Segas Geschütz im Krieg der 32-Bit-Konsolen. Der Saturn bekam sogar einen zusätzlichen Videoprozessor, um grafisch vorne zu liegen – doch das machte ihn schwerer zu programmieren, was Folgen haben sollte.

» Sony wollte sich mit dem Erfolg der PlayStation auch ein Stück weit an Nintendo rächen. «

Dass die PlayStation derart Muskeln zeigen konnte, war kein Zufall – nicht von ungefähr war Sony einer der führenden Elektronik-Hersteller der Welt. Und auch wenn sie heute etwas altbacken aussehen mag: Damals strahlte ihr Design ganz klar „ich bin erwachsen" aus. Die Konsole sollte Spieler ansprechen, die sich die Krallen längst an NES, Mega Drive und SNES gewetzt hatten, und nun bereit für eine neue Herausforderung waren. Ob es die beiden gehörnten Gamepads oder die wechselbaren Memory Cards waren: Die PlayStation verströmte den Eindruck von Hightech. Erst später erlaubte Sony Einblicke in die vielen Design-Studien, die dem finalen Look vorausgegangen waren. Ganz offensichtlich nahm der Konzern seinen Eintritt in die Spieleindustrie sehr ernst.

Dieser erwachsene Look richtete sich aber nicht nur nach außen: Intern war Kutaragis Projekt mehrfach von hochrangigen Sony-Managern angegriffen worden, die Videospiele für Kinderkram hielten. Darum sollten die Designstudien auch diese interne Sicht zurechtrücken. Am Ende gaben

Die Entwickler-Sicht

Robert Troughton (Programmierer von *Destruction Derby*)

„ENDE 1994 STARTETE SONY – und ich selbst – ins Konsolen-Business. Ich kam direkt von der Universität und wusste nicht so recht, was mich beim Entwicklerstudio Reflections erwarten würde. Die Leute dort begannen gerade mit der Arbeit an einem neuen Rennspiel-Untergenre: *Destruction Derby*. Die Idee war so einfach wie bestechend – in diesem Rennspiel würde nicht derjenige gewinnen, der Erster wird, sondern der, der die größte Zerstörung an den gegnerischen Wagen anrichtet. Die PlayStation war damals technisch der Konkurrenz weit voraus.

Wir begannen im Januar 1995 und hatten nur neun Monate Zeit, um das Spiel fertig zu stellen, mit einem Team, dem außer mir gerade mal zwei Programmierer und ein Grafiker angehörten. Ich weiß nicht, ob ich in diesen neun Monaten jemals das Tageslicht gesehen habe, aber das war uns egal. Sony liebte uns dafür, wie schnell wir voran kamen, und sie machten *DD* zum Launch-Titel für den Start der Konsole in den USA und Europa. Als die Presse begeisterte über unser Spiel berichtete, wussten wir, dass es ein Erfolg werden würde. *Destruction Derby* hat sich mehrere Millionen mal verkauft – die PSX selbst war noch erfolgreicher. Ich bin seitdem in der Branche geblieben und tippe mir noch immer die Finger wund, um das letzte Quäntchen Leistung aus einer Plattform zu holen. Ich bin dankbar, dass ich durch Sony diese Chance bekommen habe."

Von Station zu Station

ERST SPÄTER IM LEBENSZYKLUS der PlayStation erschien die PocketStation. Sie war mehr als eine Memory Card und weniger als ein echter Handheld und ähnelte darin Segas Dreamcast Visual Memory. Die Ankündigung der PocketStation wurde von vielen als Versuch missverstanden, Nintendos Vorherrschaft im Handheld-Bereich anzugreifen.

In Wahrheit waren auf dem 32 x 32 Pixel großen LCD-Display keine Spiele denkbar, die Nintendos Game Boy hätten gefährlich werden können. Interessanter war da fast die Infrarot-Verbindung, mit denen PSX-Fans Spielstände austauschen konnten, ohne dazu an ihre Konsolen zu müssen.

Die PocketStation wurde von Sony 1999 in Japan veröffentlicht, aber nur ganz wenige Spiele erschienen dafür. In den Westen schaffte sie es nie, obwohl das geplant gewesen sein muss: Mehrere im Westen programmierte PlayStation-Spiele verfügten über eine PocketStation-Funktionalität.

beide Gründe der PlayStation ihr schlankes, seriöses Aussehen, das eher an ein teures Hi-Fi-Produkt erinnerte denn an eine herkömmliche Spielkonsole.

Doch während viele Endkunden dem Produkt entgegenfieberten, waren einige Brancheninsider weniger beeindruckt. Sie wiesen auf Sonys geringe Erfahrung und fehlenden Erfolge im Spielebereich hin. Sony Imagesoft, die Publishing-Abteilung des Konzerns, hatte bislang nicht ein einziges herausragendes Spiel veröffentlicht, sondern nur einige halbgare Filmlizenz-Versoftungen. Diese Titel, darunter *Cliffhanger* and *Last Action Hero*, waren im Großen und Ganzen von den Spielern ignoriert worden.

» DMAs kontroverses Spiel *Grand Theft Auto* erschien für PC und PlayStation – seitdem gab es für jede PlayStation-Generation mindestens ein *GTA*.

Generell war Software nicht die Stärke von Sony, um es vorsichtig zu sagen. Sega und Nintendo bauten seit Jahren auf hochtalentierte interne Entwicklungsteams, die regelmäßig die besten Spiele auf den jeweiligen Konsolen erschufen (für Nintendo gilt das noch heute). Sony hatte nichts dergleichen, versuchte aber stattdessen, das erfolgreiche britische Studio Psygnosis für sich zu gewinnen. Psygnosis entwickelte oder vertrieb dann tatsächlich lebenswichtige Launch-Titel wie *Wipeout* und *Destruction Derby*. Später sollten interne Entwicklungsstudios folgen. Doch obwohl es so wirkte, als mache Sony wirklich alles richtig, gab es immer noch genügend Schwarzseher, die ein Scheitern an der letzten Hürde prognostizierten: Sega und Nintendo würden auch die 32-Bit-Schlacht unter sich ausmachen, schließlich habe Sony keine Ahnung von Spielen.

Das stimmte durchaus, doch Sony tat sich einfach mit Firmen zusammen, die etwas von Spielen verstanden. In erster Linie war das Namco. Der Hersteller von *Pac-Man* erlebte zu der Zeit dank seines erfolgreichen 3D-Automaten *Ridge Racer* einen zweiten Frühling. Diese technische Glanzleistung setzte auf texturierte Polygone und galt als eines der fortschrittlichsten Spiele überhaupt. Namco stach damit seinen alten Rivalen Sega in den Spielhallen aus – und verlieh nun der kommenden PlayStation Glanz: Die Vorstellung, dass sie quasi einen High-Tech-Automaten, der Tausende von D-Mark kostete, ins Wohnzimmer bringen konnte, war ungeheuerlich. Der Hype verstärkte sich noch, als die ersten Screenshots von PSX-*Ridge-Racer* veröffentlicht wurden. In nur sechs Monaten hatte Namco eine Videospiel-Version programmiert, die zwar nicht ganz dem Automaten gleichkam, aber dennoch Segas Arcade-Konkurrenten *Daytona USA* alt aussehen ließ.

Auch andere Hersteller demonstrierten mit ersten PSX-Titeln die grafische Leistungsfähigkeit der neuen Konsole, etwa *Jumping Flash* (ein etwas seichter, aber prächtiger 3D-Plattformer) und *Battle Arena Toshinden* (ein routiniertes Zweispieler-Prügelspiel). Auch wenn *Toshinden* spielerisch nicht einmal bis zur Gürtellinie von Segas *Virtua-Fighter-Portierung* kam, war es dennoch eine wichtige Waffe in Sonys Arsenal. Es sah nämlich deutlich besser aus!

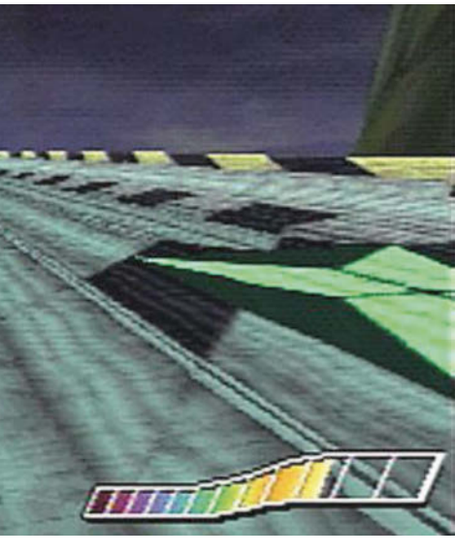
Dann war die Zeit der Vorberichte und Screenshots zu Ende, und der Tag der Wahrheit kam: Am 3. Dezember 1994 wurde in Japan die PlayStation veröffentlicht, nur wenige Tage, nachdem Sega von ihrer 32-Bit-Konsole Saturn stolze 200.000 Stück am Erstverkaufstag abgesetzt hatte. Mit einem Preis von umgerechnet etwa 300 Euro erzielte die PlayStation gute Verkäufe, dennoch schienen die japanischen Spieler eher zu Segas Angebot zu tendieren. Lag es an *Virtua Fighter*, dem damaligen Nummer-1-Hit in den Spielhallen? Nach den ersten Wochen lagen die beiden neuen Konsolen Kopf an Kopf.

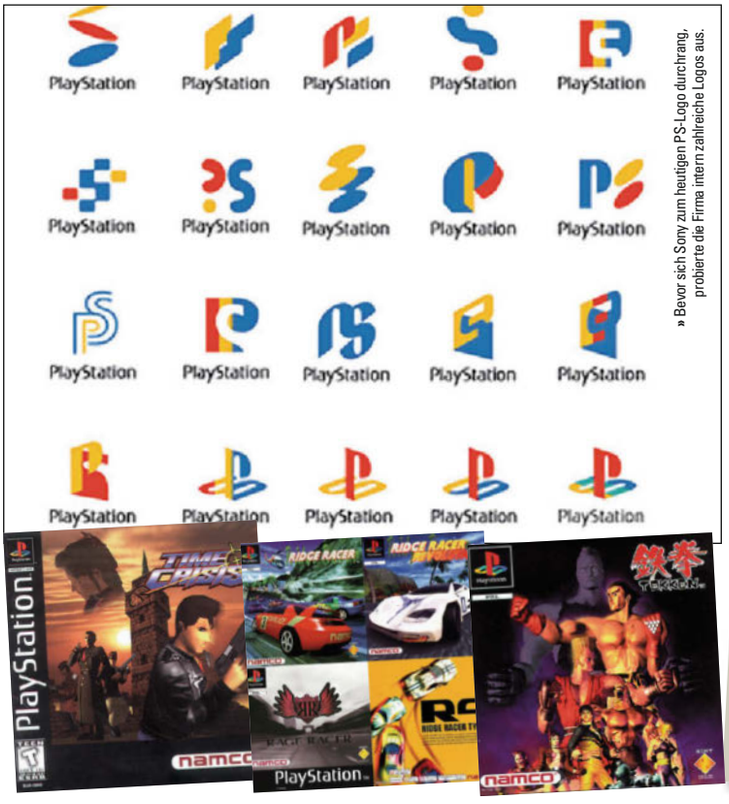
Doch als die Monate ins Land zogen, machte Sony immer mehr ihrer Ankündigungen wahr: Während sich Segas Inhouse-Projekte verzögerten, erschienen immer mehr PSX-Hits von Namco, Konami und Capcom. Ironischerweise wuchs sich Sonys Abhängigkeit von externen Ent-

» [PlayStation] *WipEout* verkörperte die neue Herangehensweise der PlayStation an das Thema Spiele – und war ein Highlight der Launch-Titel.

» Norio Ohga was Sonys Präsident in der Geburtsstunde der PlayStation. Er hielt dem PlayStation-Vater Kutaragi intern den Rücken frei, um seinen Traum wahrzumachen.

» Verbrüderung mit dem „Feind": Nintendos Kultdesigner Shigeru Miyamoto probiert *Crash Bandicoot* auf der E3 1996 aus.





» Bevor sich Sony zum heutigen PS-Logo durchrang, probierte die Firma intern zahlreiche Logos aus.

» Phil Harrison von Sony Computer Entertainment Europe gelang es, viele 1A-Studios für die PSX zu begeistern. Heute arbeitet er für Microsoft.

wickler zum Vorteil aus: Gerade weil man auf Drittthersteller angewiesen war, hatte Sony Computer Entertainment große Anstrengungen unternommen, diese mit Entwicklungs-Tools optimal zu unterstützen. Zudem war die PlayStation vergleichsweise einfach zu programmieren. Sega hingegen tat nicht sonderlich viel, um externe Entwickler für sich einzunehmen.

Auch der grafische Vorsprung vieler PlayStation-Spiele schadete der Sony-Maschine nicht. Titel wie *Wipeout* sahen großartig aus, boten transparente Texturen und Flare-Effekte. Beide Grafikeffekte konnte der Saturn nicht darstellen, zudem brauchte er sehr gute Programmierer, um alles aus seinem Doppel-CPU-System herauszuholen. Immer mehr Entwicklerstudios begannen, sich auf die PlayStation zu spezialisieren, und eine Flut von 32-Bit-Meilensteinen erreichte die Läden. Dazu zählten *Tomb Raider* (obwohl Teil 1 noch zeitexklusiv für Saturn erschienen war), *Tekken 2*, *Soul Blade*, *Ridge Racer Revolution* und *Resident Evil*. Das große, breite Software-Angebot der PlayStation schwoll immer mehr an.

Auch die PlayStation-Launches in den USA und in Europa am 1. respektive 29. September 1995 glückten. Sony schaffte es in beiden Territorien, den Straßenpreis von Segas Saturn zu unterbieten. Gerade in Europa bewies Sony eine Meisterschaft darin, die erwachsene Zielgruppe anzusprechen. Die Firma wusste, dass jene Spieler, die mit den 8- und 16-Bit-Konsolen groß geworden waren, nun volljährig wurden oder waren. Für sie mussten neue Maskottchen her als jene, mit denen Sega und Nintendo Jugendliche ansprachen. Statt auf großäugige Sprites setzte Sony lieber auf Erwachsenen-Themen und bekannte Bands. So kam der *Wipeout*-Soundtrack unter anderem von Leftfield und The Chemical Brothers. Der wüste Draufsicht-Shooter *Loaded* ließ nicht nur die Eingeweide spritzen, sondern auch die Klänge von Pop Will Eat Itself ertönen.

Ganz klar: Sony zielte nicht auf das Publikum von *Mario* und *Sonic* ab. Segas Widerstand begann schon bald zu schwinden, und Nintendo – der Partner, der zum Feind geworden war – trat endlich in den 32-Bit-Krieg ein. Doch der Videospiel-Gigant beging gleich zwei strategische Fehler: Zum einen veröffentlichte er seine 32-Bit-Konsole Nintendo 64 erst 1996, also als Letztes der großen Drei. Zum anderen vertraute er weiterhin auf das teuer herzustellende Modul-Format statt auf die günstigen CDs. Das kostete Nintendo die Unterstützung ihres wichtigsten Publisher-Partners, Square Soft. Obwohl das ersehnte *Final Fantasy VII* als N64-Titel angekündigt worden war, wechselte Square mitten in der Entwicklung auf die PlayStation: Der Titel, der das bis dahin epischste Spiel aller Zeiten werden sollte, brauchte Unmengen von Speicherplatz – und den gab es nur auf CD-ROM. Als *FF VII* 1997 PlayStation-exklusiv erschien, verkaufte es 10 Millionen Einheiten. Spätestens dieser Erfolg machte die PlayStation zur führenden Konsole ihrer Generation, ein Status, den nachfolgende Toptitel wie Konamis *Metal Gear Solid* und Polyphony Digitals *Gran Turismo* zementierten.

Sonys Dominanz im Videospiele-Sektor wurde so groß, dass weder N64-Hits wie *Zelda 64* noch die 1999 erschienene 128-Bit-Konsole Dreamcast (von Sega) etwas gegen sie ausrichten konnte. Zu dieser Zeit bereitete bereits die noch stärkere PlayStation 2 ihren Auftritt vor. Sony brachte 2000 zudem eine verbesserte Version der PSX in den Handel: Die PSOne war kleiner, ließ sich mit Mobiltelefonen verbinden und unterstützte sogar einen optionalen LCD-Aufklappscreen, was sie zu einer gut transportierbaren Konsole machte. Diese Revision war extrem erfolgreich und ließ Sony auch dann noch den 32-Bit-Markt dominieren, als mit PS2 und Xbox bereits längst die nächste Generation gestartet war.

Erst 2006 stellte Sony die Produktion der PSOne ein, was der PlayStation eine bis dahin kaum gekannte Lebensspanne von elf Jahren gab. In dieser Zeitspanne definierte die Konsole die Welt der Videospiele neu, machte texturierte 3D-Polygongrafik wohnzimmertauglich und erreichte ganz neue Käuferschichten. Die heutige Videospiele-Landschaft wäre ohne PlayStation eine andere geworden.

DIE BESTEN 10

TOMB RAIDER

- **ERSCHIENEN:** 1996
- **PUBLISHER:** EIDOS INTERACTIVE
- **ENTWICKLER:** CORE DESIGN
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** FIGHTING FORCE

01 **Obwohl die Hauptdarstellerin** im Laufe der Jahre etwas nachgelassen hat (ein „Neustart" steht 2013 bevor), gibt es keinen Zweifel daran, dass Lara Croft eines der größten Videospiel-Phänomene ist. Ihr Debüt fand 1996 auf dem Saturn statt, gefolgt von der PC- und PSX-Version. Und es war der Verdienst der PlayStation-Version, dass die reizende Miss Croft heute einen Platz im Spieleolymp besetzt. *Tomb Raider* wurde zur festen Größe auf der PlayStation und im Spielemarkt generell. Trotz aller späterer Verbesserungen bleibt der Erstling eine Legende.

GRAN TURISMO 2

- **ERSCHIENEN:** 1999
- **PUBLISHER:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- **ENTWICKLER:** POLYPHONY DIGITAL
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** OMEGA BOOST

02 **Das erste *Gran Turismo*** war aus technischer Sicht der wahrscheinlich bahnbrechendste Release der 32-Bit-Ära. Diese Fortsetzung peppte den bereits umfangreichen Vorgänger durch mehr Wagen, mehr Strecken und sogar einen Rally-Modus auf. Die Grafik, die schon im ersten Teil atemberaubend schön war, trieb die Hardware an ihr Limit. Denn Polyphony Digitals einzigartige Entwicklersoftware quetschte in der Endphase der PlayStation das allerletzte Tröpfchen Leistung aus ihr. *Gran Turismo 2* bietet auf zwei CDs das ultimative Rennspielerlebnis seiner Zeit – und spielt sich auch heute noch großartig.

02

FINAL FANTASY TACTICS

- **ERSCHIENEN:** 1997
- **PUBLISHER:** SQUARE
- **ENTWICKLER:** SQUARE
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** DEW PRISM

03 **Dieses Strategie-RPG** erschien damals exklusiv in Japan und Nordamerika. Trotz der zeitnahen Veröffentlichung zu *Final Fantasy VII* hatten beide Spiele nur wenig gemein. Entwickelt wurde es vom Team hinter *Tactics Ogre* – Square kaufte das Studio Quest eigens zu diesem Zweck auf. *Final Fantasy Tactics* bietet umwerfende Grafik, atemberaubende Musik, herausfordernde Rundentaktik und eine recht komplexe, erwachsene Geschichte. Mittlerweile gibt es längst Varianten für DS, PSP und iOS.

METAL GEAR SOLID

- **ERSCHIENEN:** 1998
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** KONAMI
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** INTERNATIONALSUPERSTARSOCCERPRO

04 **Hideo Kojimas meisterhaftes** Epos setzte einen neuen Standard für das Storytelling in Videospielen und begründete das Untergenre der Schleichspiele. Solid Snake wurde zu einem Markenzeichen und spielte die Hauptrolle in den technisch noch imposanteren Nachfolgern auf der PS2 und der PS3. Doch viele Hardcorefans halten den ersten Teil aufgrund seiner straffen Erzählweise, tollen Charakteren und dem sinnvollen Gadget-Einsatz noch heute für den besten.

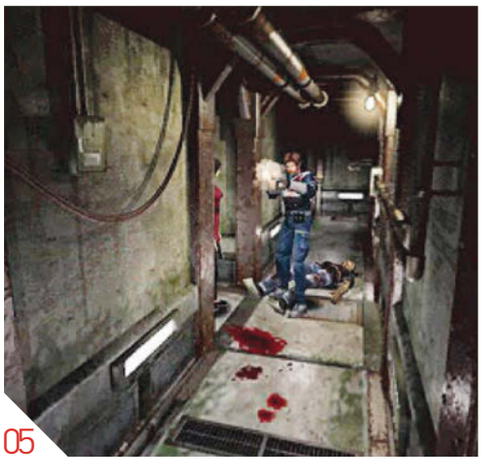
RESIDENT EVIL 2

- **ERSCHIENEN:** 1998
- **PUBLISHER:** CAPCOM
- **ENTWICKLER:** CAPCOM
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** DINO CRISIS

05 **Der erste Teil** verschaffte Capcom vor 16 Jahren einen Ruf als Meister des Survival Horrors. Viele Spieler werden die Angst, mit der sie als Jill Valentine oder Chris Redfield ein altes Herrenhaus durchsuchten, nie vergessen. Es ging um Hinweise auf das vermisste Alpha-Team – und mindestens eben so um subtiles Fürchten wie um Schockeffekte. Doch auch von Letzteren gab es genug, verstärkt durch die starre Kamera. *Resident Evil* vermischte spannende Kämpfe mit schönen Rätseln und einer fesselnden Geschichte. Acht Enden regten zum wiederholten Durchspielen an.

03

04



05

Die erste PlayStation brachte uns unzählige Games-Marken, die zum festen Bestandteil der heutigen Spielelandschaft wurden. Wie unsere Auswahl beweist…

06

07

08

TEKKEN 3

- **ERSCHIENEN:** 1998
- **PUBLISHER:** NAMCO
- **ENTWICKLER:** NAMCO
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SOUL BLADE

06 **Schon *Tekken 2*** bewies, dass Namco zu mehr in der Lage war, als nur Segas *Virtua Fighter* zu kopieren. Doch der dritte Teil stach heraus. Skeptiker befürchteten, es würde niemals auf der 32-Bit-Konsole erscheinen, aber die Experten von Namco quetschten alles aus der Maschine und erschufen einen faustkämpferischen Zapfenstreich für die alternde PlayStation. Alle wichtigen Features fanden ihren Weg ins Spiel; die Modi Tekken Force und Tekken Ball waren hingegen überflüssige Beilagen.

EINHÄNDER

- **ERSCHIENEN:** 1997
- **PUBLISHER:** SQUARE
- **ENTWICKLER:** SQUARE
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** BRAVE FENCER MUSASHI

07 **Dieses Titel ist ein** seltener Beitrag Squares (uns fällt sonst nur noch, begrenzt vergleichbar, *Deus Ex H.R.* ein) zum Shooter-Genre. Das zuständige Team hatte keine vorherigen Erfahrungen mit dieser Art von Spiel. Trotzdem entwickelten sie einen Klassiker, über den noch heute ehrfürchtig gesprochen wird. Das Waffensystem – eure Schießprügel sind die gefallener Gegner – war einmalig. *Einhänders* Brillanz ist noch bemerkenswerter, wenn ihr den (für Shooter) frühen Zeitpunkt betrachtet, zu dem es erschien.

FINAL FANTASY VII

- **ERSCHIENEN:** 1997
- **PUBLISHER:** SCE
- **ENTWICKLER:** SQUARE
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SAGA FRONTIER

08 **Mehr als 10 Millionen** Verkäufe sprechen für sich. *FF VII* ist der bekannteste Serienteil und brachte J-RPGs dem Westen näher. Dieses 3-CD-Epos holte alles aus der PlayStation heraus und lieferte über 100 Stunden Spielspaß. Ableger wie *Crisis Core* oder der Animationsfilm *Advent Children* folgten. Im Juni 2012 nannte es Yoichi Wada, Präsident von Square Enix und Taito, den „besten Teil der Serie". Ihr könnt es im PSN herunterladen, seit Juli 2012 ist eine „überarbeitete" Download-Version für PC angekündigt.

09

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

- **ERSCHIENEN:** 1997
- **PUBLISHER:** KONAMI
- **ENTWICKLER:** KONAMI
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** PROJECT OVERKILL

09 **Der PlayStation haftet** der Ruf an, in Bezug auf 2D-Spiele eine Niete zu sein. Gewissermaßen ist das wahr; die Konsole hatte nur 2 MB RAM, das Saturn hatte 4 MB. Das führte zu einigen glanzlosen Umsetzungen von Seitwärts-Scrollern. Jedoch waren einige PSX-Titel wie *Symphony Of The Night* – mit Rücksicht auf Sonys Hardware entwickelt – überwältigend. Konami ließ 2D- und 3D-Effekte verschmelzen und erschuf einen der hypnotisierenden Titel dieser Konsolengeneration. Haltet Ausschau nach der limitierten europäischen Fassung mit Art Book und CD!

VAGRANT STORY

- **ERSCHIENEN:** 2000
- **PUBLISHER:** SQUARE
- **ENTWICKLER:** SQUARE
- **VOM SELBEN ENTWICKLER:** FRONT MISSION 2

10 **Dieses Rollenspiel ist** eines der ambitioniertesten der 32-Bit-Ära. Es ist in jeder Hinsicht episch. Es wurde von dem Team entwickelt, das für *Final Fantasy Tactics* verantwortlich war und besaß eine tiefgründige und manchmal verstörende Story. Hauptcharakter Ashley Riot ist zudem einer der kompromisslosesten Protagonisten der Videospiel-Geschichte. *Vagrant Story* wurde im PlayStation Network neu aufgelegt und kann nach dem Kauf auf der PS3 und PSP gespielt werden. Durch das gemeinsame Universum lebt es heute zudem durch die *Final-Fantasy-Tactics*-Serie und *Final Fantasy XII* weiter.

10

SEGA SATURN

Mit dem Mega Drive feierte Sega beachtliche Erfolge – mit seinem Nachfolger wollte man noch mehr erreichen. Doch falsche Entscheidungen und die Konkurrenz durchkreuzten diesen Plan. **Retro Gamer** ergründet, warum es dem Saturn nicht gelang, den Mitbewerbern die Grenzen aufzuzeigen, und warum er zu Unrecht in ihren Schatten stand.

Der Saturn ist keine gewöhnliche Konsole, und auch sein Leidensweg ist ein besonderer. Obwohl Sega zur Zeit der Veröffentlichung einer der Marktführer war, mussten sie sich am Ende einem Konkurrenten mit mehr Ressourcen geschlagen geben. Während der Saturn in heimischen Gefilden den ersehnten Erfolg brachte, ließ er das Sega-Imperium auf internationaler Ebene zusammenbrechen. Eine Rolle hierbei spielte die Hardware-Ausstattung, die dem Konkurrenzkampf auf dem Konsolenmarkt Mitte der 90er nicht standhalten konnte.

Die Suche nach den Ursachen führt uns aber zurück zu ins Jahr 1993. Bereits damals beschäftige sich Sega mit dem Nachfolger für ihr unglaublich beliebtes, aber mittlerweile auch alterndes Mega Drive. Sie waren nicht in Eile, die Plattform zu ersetzen, doch als vorausschauender Konsolenhersteller wussten sie, dass der Erfolg nicht ewig anhalten würde.

Wie schon bei früherer Sega-Hardware wurde auch das neue Gerät in Japan von Hideki Sato und seinem Team entworfen. Jedoch hatten sich die Zeiten geändert – bei der Entstehung des Mega Drive war Sega of America nur ▶

SEGA SATURN™
POWER
OPEN
ACCESS
RESET

» Der AV-Ausgang kann S-Video-, RGB-Scart-, Composite- und Antennensignal ausgeben.

BEHALTE DIE KONTROLLE

Der Saturn besaß zwei Controller: einen für Japan und einen für den Rest der Welt. Wir zeigen euch die Unterschiede.

▶ ein kleines Unternehmen, Sega of Europe gab es noch gar nicht. In der 16-Bit-Ära gewannen diese Niederlassungen aber schnell an Größe – und beide hatten ihre eigene Vorstellung davon, wie die nächste Konsole aussehen sollte.

Während Satos Leute mit dem Design beschäftigt waren, wurden auch von außerhalb Wünsche und Vorschläge an sie herangetragen. Trip Hawkins wollte Sega für eine Zusammenarbeit beim 3DO ins Boot holen. Sega of America schlug eine Partnerschaft mit Sony vor, in der die Rechte an der Hardware gemeinsam vergeben und die an der Software geteilt worden wären. Wenig später bot Silicon Graphics Inc, die vor allem dafür bekannt waren, Hardware für Special-Effect-Teams in Hollywood zu liefern, Sega einen Chipsatz an. Die Reaktion der Sega-Spitze war in allen drei Fällen dieselbe: Beim Design wollte man voll und ganz den eigenen Leuten vertrauen.

Letztendlich entwarfen Sato und seine Leute eine Plattform, die sowohl komplex als auch kostspielig war. Der Saturn enthielt zwei Hitachi-SH2-Prozessoren für die Rechenaufgaben, zwei angepasste VDP-Chips für die Grafik und einen dedizierten Motorola-68EC000-Prozessor für den Saturn-eigenen Soundchip. Die Hardware war den 16-Bit-Konsolen in allen Belangen überlegen, wie uns Steve Snake, ein ehemaliger Programmierer bei Iguana Entertainment, erklärt: „Die Arbeit mit dem Saturn war sehr ähnlich und doch viel besser. Er hatte viel mehr RAM, war schneller und hatte viel mehr Potenzial bei Grafik und Sound. Die Limitierungen vorheriger Konsolen waren zum großen Teil nicht mehr existent."

Doch im Vergleich zu seinen Mitbewerbern bietet die Leistung des Saturn heute noch Diskussionsstoff. Die Hardware hatte definitiv ihre Stärken – insbesondere im Soundbereich. Häufig wird der Konsole aber auch nachgesagt, dass sie zu wenig Power hatte und das Programmieren auf ihr schwerfiel. Damalige Besitzer des Geräts werden sich auch daran erinnern, immer wieder lange auf Umsetzungen von PlayStation-Titeln gewartet zu haben.

WipEout-Designer Nick Burcombe vertritt eine ähnliche Meinung: „Technisch war der Saturn der PlayStation klar unterlegen – jedoch nie so sehr, wie es uns PlayStation-Fans und die Presse weismachen wollten." *Alien Trilogy*-Entwickler

JAPANISCHES PAD

SCHULTERTASTEN
■ Sie haben einen guten Druckpunkt und ragen aus dem Pad heraus, um sich vom Gehäuse abzuheben.

AKTIONSTASTEN
■ Ähnlich zu denen des westlichen Pads, aber mit weicheren Kanten und besserer Haptik.

D-PAD
■ Vergleichbar mit dem Design des Mega Drive, jedoch sind die Kanten am Kreuz abgerundet.

GEHÄUSE
■ Keine störenden Ecken, stattdessen setzt das Design auf elegante Rundungen.

WESTLICHES PAD

SCHULTERTASTEN
■ Flach und schwammig, der Druckpunkt ist kaum fühlbar.

D-PAD
■ Durch die konkave Rundung sucht ihr immer wieder nach den runden Erhöhungen für die entsprechende Richtung.

AKTIONSTASTEN
■ Das Plastik wirkt billig, die hervorgehobenen Kanten fühlen sich aber gut an.

GEHÄUSE
■ Eckig und unhandlich, die Rundungen sind stärker ausgeprägt als beim Japan-Pad.

» Saturn] *Daytona USA* war ein gutes Beispiel für die Kinderkrankheiten der Konsole, ansonsten aber ein tolles Spiel.

» [Saturn] Dank RAM-Erweiterung übertrafen die 2D-Arcade-Umsetzungen sogar ihre PlayStation-Pendants.

David Shea, dessen PlayStation-Version fünf Monate vor der Saturn-Fassung in den Regalen stand, geht ins Detail: „Im Vergleich mit der PlayStation war das Programmieren auf dem Saturn schwierig. Er setzte auf Vierecke statt Dreiecke, die chaotische 3D-Berechnungen verursachten. Für die PlayStation gab es zudem ein großartiges Entwicklerkit und tolle Software-Bibliotheken."

Steve sieht diesen Punkt weniger dramatisch: „Viele Leute beschwerten sich über die fehlenden Software-Bibliotheken. Ich habe das nie verstanden – bei den Konsolen davor gab es die auch nicht. Wir waren es alle gewöhnt, ohne solche Hilfen zu programmieren. Nur so schafften wir es, alles aus der Hardware herauszuholen. Selbst auf Systemen mit Bibliotheken wie dem Amiga kamen sie bei den meisten Spiele nicht zum Einsatz. Und von wegen ‚zu kompliziert': Klar enthielt der Saturn viele Hardware-Bauteile. Aber du musstest sie auch nicht einsetzen, wenn du sie nicht benötigt hast. Es war gut zu wissen, dass sie da waren, aber keines von ihnen war für sich genommen schwierig zu beherrschen."

Es scheint, als wäre die Zufriedenheit mit der Arbeit am Saturn davon abhängig gewesen, wie sehr man sich auf die Eigenheiten der Plattform einlassen wollte. Vorgehensweisen, die auf anderen Systemen funktionierten, waren hier ineffektiv, sofern sie nicht an die einzigartige Hardware angepasst wurden. „Als ich mit dem Projekt begann, sollte ich id Software zunächst eine Demo vorlegen", so Jim Bagley, der an der Saturn-Version von *Doom* arbeitete. „Ich fing damit an, alle Levels und Sounds aus den WAD-Dateien zu entpacken und meine eigene Saturn-Version von ihnen zu erstellen. Dann machte ich mich an eine frühe Version des Renderers, für den ich die 3D-Hardware nutzte. Ein paar Tage später erhielt ich einen Anruf von John Carmack. Er verlangte, dass ich für die Bildberechnung unter keinen Umständen die 3D-Hardware, sondern wie am PC die Prozessoren einsetzen solle. Zum Glück mag ich Herausforderungen, sodass es zu einem spaßigen Projekt wurde. Die beiden SH2s sorgten wie gewünscht für das Bild, der 68000 für den Sound." Gleichzeitig gibt Jim zu, dass ohne Carmacks Einschränkung mehr drin gewesen wäre. Die Saturn-Version von Doom hatte eine schlechte Bildrate und lief generell langsam.

Der Saturn erschien am 22. November 1994 in Japan mit lediglich fünf Launchtiteln. Vier von ihnen waren zudem von geringer Bedeutung: das Brettspiel *Mahjong Goku Tenjiki*, der FMV-Thriller *WanChai Connection*, das Puzzlespiel*Tama* und eine Portierung von *Myst*. Der letzte Titel war dafür umso wichtiger: Mit fast jedem Saturn ging auch ein Exemplar von *Virtua Fighter*, der Umsetzung des Automaten-Hits, über die Ladentheke. Trotz ▶

» Dank interner Batterie speichert der Saturn Uhrzeit und Spielstände.

HARDWARE

Der Saturn und seine Konkurrenz im Direktvergleich.

	PLAYSTATION	SATURN	NINTENDO 64
SPEICHER	CD-ROM (bis zu 650 MB)	CD-ROM (bis zu 650 MB)	Cartridge (bis zu 64 MB)
CPU	32-Bit MIPS R3000A-kompatibel RISC (33.87 MHz)	2x 32-Bit Hitachi SH2 (je 28,6 MHz)	64-Bit MIPS R4300i (93,75 MHz)
RAM	2 MB Haupt-RAM 1 MB Video-RAM 512 KB Audio-RAM	2 MB Haupt-RAM 2x 512 KB Video-RAM 512 KB Audio-RAM	4 MB RAM (Shared)
LEISTUNG (3D-GRAFIK)	180.000 Polygone pro Sekunde mit Texture Mapping und Gouraud-Shading	200.000 Polygone pro Sekunde mit Texture Mapping	150.000 Polygone pro Sekunde bei allen Effekten (inklusive Perspektive-korrigiertem Texture Mapping, Shading, Anti-Aliasing und Texture Filtering)
AUFLÖSUNG	Minimal 256 x 224 Maximal 640 x 480	Minimal 320 x 224 Maximal 704 x 480	Minimal 256 x 224 Maximal 640 x 480
SOUND	CD Audio; SPU mit 24-Kanal-ADPCM-Playback	CD Audio; Saturn-eigener Soundprozessor mit 32-Kanal-PCM-Playback und FM-Wiedergabe	Shared Reality-Signal-Prozessor mit bis zu 100-Kanal-PCM-Playback (typisch 16 bis 24); weitere Formate durch Software-Codecs

» Interessantes Detail: Die Reset-Taste auf dem koreanischen Modell ist wirkungslos.

einiger grafischer Mängel wie nicht dargestellten Polygonen waren Käufer und Presse begeistert. Die britische *Edge* bezeichnete Virtua Fighter sogar als „erstes echtes Nextgen-Konsolenspiel". Sega zeigte sich in Pressemeldungen ebenfalls zufrieden. Im ersten Monat sollen in Japan eine halbe Million Konsolen verkauft worden sein – eine beachtliche Startbasis, auf die sich gut hätte aufbauen lassen sollen.

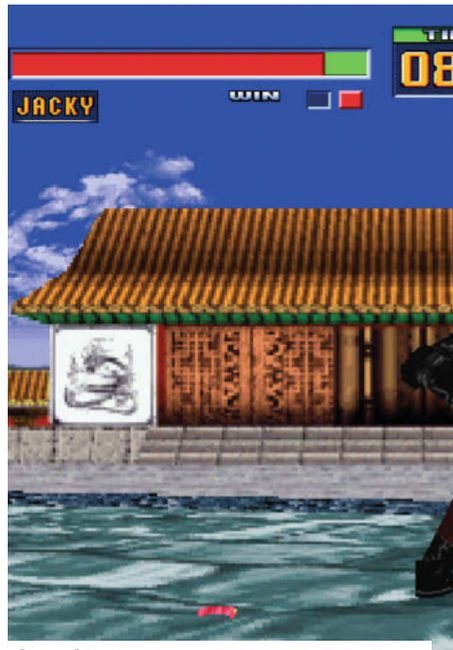
Weniger als zwei Wochen später feierte jedoch auch die PlayStation in Japan Premiere, und mit ihr eine tolle Umsetzung von Namcos *Ridge Racer*. „Als ich *Ridge Racer* das erste Mal auf einem Prototyp der PlayStation sah, war ich wie weggeblasen", gesteht uns David. „Beim Saturn kann ich mich nicht an eine ähnliche Situation erinnern." Zu einem Teil war das auch der Grund, warum die Saturn-Spiele anfangs nicht mithalten konnten. *Daytona USA* zum Beispiel spielte sich zwar gut, hatte aber die üblichen Kinderkrankheiten wie eine niedrige Framerate, Polygon-Aussetzer oder beschnittene Bildformate mit schwarzen Balken – auf Sonys Konsole war von solchen Einschränkungen nichts zu sehen. Das Prügelspiel *Battle Arena Toshinden* bot Texturen, die jene in *Virtua Fighter* übertrafen. Als Folge ereilte dem Saturn schon in der Anfangszeit der Ruf, nicht gut mit 3D-Grafiken zurechtzukommen.

Besserung erhofften sich die Sega-Granden vom internationalen Launch des Saturn. Dieser verlief allerdings durch und durch katastrophal: Mit dem Wissen, dass Sony ein ernsthafter Konkurrent werden würde, wollte Segas Präsident Hayao Nakayama den Vorteil durch frühentschlossene Käufer nutzen und zog den ursprünglichen Release im September 1995 vor. Die Proteste der amerikanischen und europäischen Niederlassung stießen auf taube Ohren – Nakayama zog seinen Plan durch. Am 11. Mai 1995 nannte Tom Kalinske auf der allerersten E3 Funktionen und Preis des Saturn. Letzterer fiel mit 399 Dollar höher als erwartet aus. Die größere Überraschung war aber der Veröffentlichungstermin: Der Saturn sollte noch am selben Tag in den Verkauf gehen!

Doch Sony nahm Sega noch während der Messe den Wind aus den Segeln. Zum einen erlaubten sich einige Mitarbeiter des Unternehmens einen Scherz und ließen die Luft aus einem aufblasbaren Sonic ab. Zum anderen druckten sie Flugzettel mit Aufschriften wie „Wenn du einen Saturn kaufst, steckt dein Kopf im Uranus". Das Schlimmste für Sega war aber die unglaublich kurze Rede ihres ehemaligen Mitarbeiters Steve Race, in der er für Sony den Preis der Sony-Konsole verkündete. Er betrat die Bühne, murmelte etwas von „299 Dollar" und ging wieder hinunter – die Konkurrenz unterbot den Saturn um volle 100 Dollar (wie dann übrigens 2013, als auf der E3 2013 derselbe Preisvorteil bei der PS4 zugunsten der Xbox One verkündet wurde).

Der unerwartet frühe Release des Saturn in Amerika verursachte einige Probleme. Sega verprellte dabei wichtige Händler wie KB Toys, da nur vier große Handelsketten für den Launch ausgewählt wurden. Außerdem gab es zum Launch nur sechs Spiele. Bis zum ursprünglich geplanten Start im September waren zudem nur magere zwei weitere Titel angekündigt. Der auf den Juli 1995 vorgezogene Europa-Launch wurde ebenfalls schlecht beworben und fiel ähnlich trostlos aus. Als sich das Jahr dem Ende neigte, musste sich Sega schon mit aller Kraft gegen die PlayStation wehren, die ihrerseits einen beeindruckenden Start hinlegte.

Glücklicherweise bekam Sega das Software-Angebot zunächst in den Griff und ließ im Weihnachtsgeschäft ein Trio aus tollen Spielhallen-Umsetzungen auf die potenziellen Käufer los. *Virtua Cop* war ein suchterregender Lightgun-Shooter mit exzellentem Punktesystem. *Virtua Fighter 2* hingegen erhob den Anspruch auf das beste Fighting Game der Welt. Und obwohl die Konversion nicht ganz so perfekt wie das Original war, handelte es sich um ein wun-



» [Saturn] Die Konsole hatte Probleme mit 3D-Grafik, trotzdem gab es Spiele wie *Virtua Fighter 2*.

SEGAS NEXT TOPMODELL

Vom Saturn gab es überraschend viele Hardware-Varianten.

HI-SATURN NAVI

■ Hitachis Saturn-Modell enthielt sowohl zusätzliche GPS-Navigationsfunktionen als auch einen transportablen Monitor für den Einsatz im Auto.

SEGA SATURN (JAPAN)

■ Die japanische Standardausführung, wie sie zum Launch erhältlich war: Eine große graue Plastikplatte mit blauen Tasten.

SEGA SATURN (WEISS)

■ Eine günstigere japanische Variante des Saturn mit leichten Anpassungen. Im Westen erschien dieses Design ebenfalls, allerdings in Schwarz.

SEGA SATURN (EXPORT)

■ Für seine internationale Premiere wurde der Saturn optisch überarbeitet, war nun schwarz statt grau und bekam ein eigenes Pad.

SKELETON SATURN

■ Exklusiv in Japan erschien der Saturn auch in transparent. Im Bundle enthalten war das Pferderennspiel *Derby Stallion*.

» Spiele wie *Burning Rangers* demonstrierten die 3D-Fähigkeiten der Konsole.

»Ich erhielt einen Anruf von John Carmack. Ich sollte unter keinen Umständen die 3D-Hardware verwenden.«

JIM BAGLEY

derschönes Stück Software, das bei 60 Bildern in der Sekunde im hochauflösenden Modus des Saturn lief. *Sega Rally Championship* bewies eindrucksvoll, dass die Konsole sehr wohl zu toller 3D-Grafik in der Lage war. Alle drei Spiele waren kommerziell erfolgreich, insbesondere *Sega Rally*, das sich im UK so schnell wie keine andere Software auf CD-ROM verkaufte. Dennoch lag die PlayStation im neuen Jahr immer noch an der Spitze.

Während der Saturn auf der ganzen Welt immer weiter zurückfiel, blühte er in seinem Heimatland Japan regelrecht auf. Die Kluft war riesig, doch was waren die Gründe dafür? Teilweise lag es daran, dass einige von Segas großen Spielen in Japan mehr Anklang fanden. *Virtua Fighter 2* kam zwar bei der europäischen Presse gut an und verkaufte sich für ein Saturn-Spiel auch durchaus gut. In Japan wurde der Titel aber zu einem regelrechten Phänomen mit Verkaufszahlen im Millionenbereich. Zur Einordnung der Beliebtheit des Prügelspiels: Bei einer Leserwahl der Top-100-Spiele aller Zeiten der *Famitsu* im Jahr 2006 schnitt *Virtua Fighter* besser als *Sonic the Hedgehog*, *Super Mario World* und *Tetris* ab!

Das allein reicht aber nicht, um den Erfolg des Saturn in seinem Heimatland zu erklären. Ende 1995 hatte Sega dort aber auch noch die Unterstützung von Atlus, die exklusive RPGs wie *Shin Megami Tensei: Devil Summoner* für sie entwickelten – bei der enormen Beliebtheit des Genres in Japan ein wahrer Segen. Auf diese Weise konnte Sega eine Kundenbasis aufbauen, die sie in den ▶

HI-SATURN

■ Eine schwarze Konsole mit weißen Tasten für den japanischen Markt, vertrieben von Hitachi, dem CPU-Lieferanten des Saturn.

V-SATURN

■ Der CD-ROM-Lieferant Victor (besser bekannt als JVC) fertige diese graue Variante des Saturn mit bunten Tasten.

SAMSUNG SATURN

■ Für den koreanischen Markt stellte auch Samsung ein Modell her, das für die funktionslose Reset-Taste berüchtigt ist.

SEGA SATURN (SONIC-STEMPEL)

■ Obwohl Sonic nur wenige Auftritte auf dem Saturn hatte, verewigte Sega auf diesem Modell seine Silhouette.

THIS IS COOL SATURN

■ Ein weiteres transparentes Design für Japan, das stark limitiert war und daher mittlerweile ein begehrtes und teures Sammelobjekt ist.

X8 Iamges © Sega Retro

DIE DRITTE DIMENSION

Auch wenn 3D nicht die Stärke der Plattform war, reizten einige Spiele die Hardware gnadenlos aus.

NIGHTS INTO DREAMS

SONIC TEAM

■ *NiGHTS* bietet euch einige der besten Aussichten, die ihr auf dem Saturn genießen könnt, ob nun der Unterwasser-Abschnitt von Splash Garden oder das Soft Museum. Gerne erinnern wir uns an den tollen Kampf gegen Wizeman, der vor allem durch seine starken Effekte herausticht.

SONIC R

TRAVELLER'S TALES

■ Aufgrund ihrer vielen Abkürzungen und alternativen Routen hätten sich die Rennstrecken in *Sonic R* auch wunderbar als Basis für klassische Sonic-Levels angeboten. Die erstklassigen Umgebungen erstrahlen in bunten Farben, die geringe Sichtweite – ein typisches Saturn-Problem – wird geschickt kaschiert.

BURNING RANGERS

SONIC TEAM

■ Das letzte Spiel von Sonic Team für den Saturn holt echt alles aus der Hardware heraus – Transparenzeffekte, riesige Levels und hübsche Lichteffekte. Der Titel bringt die Konsole mit der aufgebohrten *NiGHTS*-Engine regelrecht an seine Grenzen, was sich auch in der nicht idealen Bildrate bemerkbar macht.

DEAD OR ALIVE

TECMO

■ Dieses Fighting Game glänzt mit einer hohen Auflösung und einer guten Bildrate. Der Kampf zwischen *Dead or Alive* und *Virtua Fighter 2* könnte knapper kaum sein. Allerdings fallen hier die Hintergründe schöner als in Segas Spiel aus und gleichen damit besser die 3D-Kulissen der Spielhallen-Vorlage aus.

PANZER DRAGOON SAGA

TEAM ANDROMEDA

■ Dass dieser Titel zu den hübschesten auf dem Saturn zählt, ist keine Überraschung – auch die Vorgänger waren optisch schon klasse. Die Umgebungen sehen unglaublich aus in *Panzer Dragoon Saga*, doch der wahre Star sind die actionreichen Kämpfe, die stark von der dynamischen Kamera profitieren.

» Dieser Cartridge-Slot war reserviert für die RAM-Erweiterung oder das Action Replay.

Folgejahren mit klassischen Rollenspielen wie *Grandia*, *Princess Crown* und der *Langrisser*-Reihe versorgte. Eine besondere Erwähnung verdient die *Sakura Taisen*-Serie, ein Strategie-RPG mit Elementen einer Dating-Sim. Die Marke wurde ungeheuer populär und brachte Spin-offs und sogar ein Café in Tokyo hervor. Da all diese Spiele für mindestens ein Jahr exklusiv auf dem Saturn erhältlich waren, führte für RPG-Fans kein Weg an der Konsole vorbei.

1996 verlor der Saturn außerhalb Japans immer mehr an Boden. Um im Kampf gegen die PlayStation mithalten zu können, mussten die Preise gesenkt werden. Nach außen hin kommunizierte man aber nie die wahren Gründe. Andy Mee, Marketing Director bei Sega Europa, reagierte auf einen Preisnachlass seitens Sony sogar folgendermaßen: „Leckt mich, wir werden keine Panik schieben. Ihr seid die, die Angst haben. Ihr seid die, die weglaufen – und während ihr lauft, treten wir euch noch in den Arsch." Die Wahrheit hätte unterschiedlicher nicht sein können. Im Oktober 1996 hatte sich die PlayStation in Europa dreimal so häufig wie der Saturn verkauft – und die Lücke wurde eher größer, zumal auch noch der geplante Weihnachts-Blockbuster *Sonic X-Treme* aufgrund von Entwicklungsproblemen eingestellt wurde.

Zu allem Überfluss kam 1996 Nintendos N64 auf den Markt, und mit ihm der bahnbrechende Plattformer *Super Mario 64*. In Japan konnte das Gerät zwar nie an die Erfolge des Saturn anknüpfen, im Westen überholte es die Sega-Plattform aber in Windeseile. Der Saturn musste bei den Publishern und in den Medien immer mehr zurückstecken.

» Der Saturn war nie so schlecht, wie es uns PlayStation-Fans und Presse weismachen wollten. «

NICK BURCOMBE

Die Saturn-Fans taten sich indes zusammen und wagten einen Blick über den Mainstream hinaus. Fansites wie die von Dave Zdyrko (www.sega-saturn.com) und die berüchtigte UK:Resistance (www.ukresistance.co.uk) wurden zu wichtigen Anlaufstellen für die Community. Sie enthielten News und Tests und vermittelten ihren Usern das Gefühl, Teil eines Insider-Clubs zu sein. Die Unterstützung seitens der Fans hielt lange an, auch, weil viele großartige Spiele erhältlich waren: Sega veröffentlichte weiterhin sowohl die Umsetzungen toller Spielhallen-Titel wie *Virtual On* und *Fighting Vipers* als auch Konsolen-Exklusivspiele wie *NiGHTS into Dreams* und *Panzer Dragoon Zwei*. Auch Third-Party-Entwickler nahmen die Konsole in Angriff, wie etwa *Exhumed* von Lobotomy Software, *Guardian Heroes* von Treasure oder einige 2D-Fighting-Games von Capcom belegen – der Saturn mag sich zwar schwer getan haben, neue Käufer anzusprechen, seine Besitzer wurden dennoch sehr gut unterhalten.

Die kommerzielle Talfahrt des Saturn begann im Westen spätestens im Jahr 1997. Die Sega-Niederlassungen in den USA und Europa hatten die Niederlage längst erkannt und hofften bereits in die

» [Saturn] Sonic trat auf dem Saturn nur in Spin-offs und Spielesammlungen auf.

Zukunft, auf neue Hardware. „Wir werden Sony nicht einholen, daran gibt es keinen Zweifel“, erkannte Andy Mee in der ersten Ausgabe der *Saturn Power*. Der CEO von Sega of America Bernie Stolar drückte es noch drastischer aus. Während einer Rede auf der E3 sagte er: „Der Saturn ist nicht unsere Zukunft.“ Er sagte zwar die Wahrheit, doch das Statement war zu diesem Zeitpunkt alles andere als schlau. Bis mit dem Dreamcast Ende 1998 die nächste Sega-Konsole erschien, sollte es noch fast eineinhalb Jahre dauern – in den USA und Europa sogar noch fast ein Jahr länger. Die Reaktion von Händlern, Publishern und der Presse im Westen auf das Eingeständnis indes war, den Saturn mehr und mehr zu ignorieren.

Ganz anders mal wieder in Japan: 1997 wurde bezogen auf Neuveröffentlichungen zum erfolgreichsten Jahr für die Konsole. Mit 351 Titeln erschienen innerhalb von zwölf Monaten mehr Spiele als in den anderen Märkten über die gesamten Jahre hinweg. Von der Release-Welle profitierten aber auch Spieler außerhalb Japans, der Importszene sei Dank. Insbesondere Fans von 2D-Shootern oder Fighting Games, die nicht auf den westlichen Markt zugeschnitten waren, kamen auf ihre Kosten. Durch die Veröffentlichung einer RAM-Erweiterung waren sogar bessere Umsetzungen als auf der Playstation möglich, inklusive zusätzlicher Animationsszenen und teilweise sogar neuer Funktionen. Die auf den Saturn ausgerichteten Magazine wurden immer seltener, einige wenige wie das *Sega Saturn Magazin* aus UK konzentrierten sich nun aber speziell auf die Hardcore-Zielgruppe. Der Fokus lag nun auf Importen wie *Metal Slug* und *X-Men vs. Street Fighter*.

» [Saturn] *Panzer Dragoon* war in der Entwicklung das teuerste Sega-Spiel.

» [Saturn] Mit Ports anderer Systeme hatte die Konsole zu kämpfen.

Während der Saturn in Japan sein stärkstes Jahr feierte, verpasste Sony Sega einen deftigen Schlag in die RPG-Magengrube. Squaresofts *Final Fantasy VII* erschien im Januar 1997, verkaufte über zwei Millionen Exemplare und zog auch in Japan immer mehr Spieler auf die Sony-Seite. Der Saturn hatte immer noch einen guten Stand und steuerte viele der bestverkauften Spiele des Jahres bei, doch die PlayStation hatte sich nun klar an die Spitze des Heimatmarkts gesetzt und gab weiterhin Gas.

Anders als im Westen, wo Sega das Marketing bereits einstellte, war das Unternehmen hier aber noch in der Position, dagegenzuhalten. Die neue Werbekampagne drehte sich um die Figur des Segata Sanshiro, eine Parodie des Filmcharakters Sugata Sanshiro. Dieser malträtierte alle Leute, die nicht mit dem Saturn spielten, mit Judo-Würfen. Segata wurde zum Kult, durch den Marketing-Push hielt die Plattform bis ins Jahr 1998 durch – inklusive passendem Spin-off-Spiel.

Für Fans des Saturn fanden 1998 auch bei uns noch Klassiker wie *Panzer Dragoon Saga* und *Burning Rangers* in die Händlerregale, ansonsten ließen die Veröffentlichungen aber stark nach. In Japan wurde das Hardcore-Shoot-em-up *Radiant Silvergun* veröffentlicht, und *Sakura Taisen 2* verkaufte allein in der ersten Woche eine halbe Million Exemplare. Trotzdem kamen auch dort mehr als 100 Spiele weniger als noch im Vorjahr in den Handel – vor allem, weil Sega sich schon auf ▶

» Das klobige Pad für Amerika und Europa stieß nicht bei jedem auf Gegenliebe.

» [Saturn] Das umwerfende *Radiant Silvergun* war eines der letzten Spiele für den Saturn.

die Einführung des Dreamcast vorbereitete. Auch wenn 1999 und 2000 noch eine Handvoll Titel wie das exzellente *Street Fighter Zero 3* erschienen, hatte der Saturn das Ende seiner aktiven Phase erreicht.

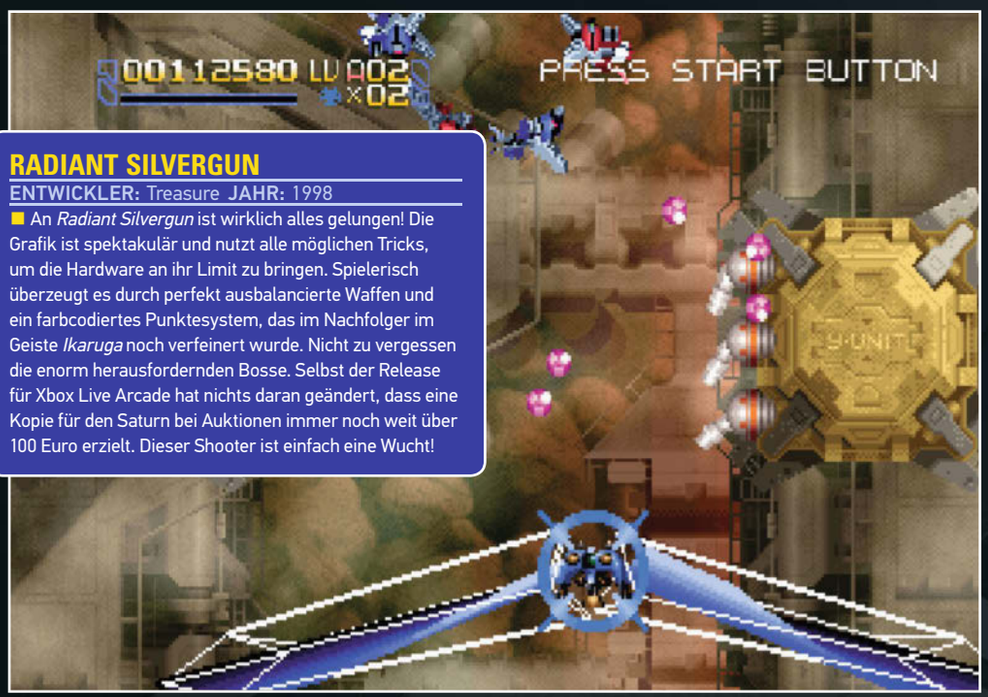
Die Gründe für das spektakuläre Scheitern des Saturn im Westen sind nicht schwer auszumachen, es war einfach die falsche Konsole zur falschen Zeit. Die Geschmäcker änderten sich. Polygon-Grafiken wurden in dieser Generation zum Standard, und der Saturn hatte hierfür nicht die beste Hardware. Trotz einiger großartiger Spielhallen-Umsetzungen konnte sich Sega nie richtig gegen die PlayStation durchsetzen – Spiele wie *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid* und *Gran Turismo* legten mehr Wert auf die Inszenierung und setzten durch ihre verhalteneren Farbpaletten mehr auf Realismus. Der N64 bot währenddessen in Spielen wie *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und *Banjo-Kazooie* riesige 3D-Welten. Titel wie diese standen nun in der Gunst der Käufer, waren auf dem Saturn aber nicht erhältlich.

Trotz alledem ist die Zuneigung vieler Fans zum Saturn leicht nachzuvollziehen. Ob *Sega Rally*, *NiGHTS into Dreams* oder *Virtua Fighter 2* – sie alle versprühen einen bunten Arcade-Flair, den es heute nur noch selten gibt. Wenn ihr Mitte der 90er Arcades besucht habt, konntet (und könnt) ihr sicher sein, viele der Spiele in tollen Umsetzungen auch auf dem Saturn zu finden. Die zahlreichen 2D-Hits sind zudem besser gealtert als so mancher früher 3D-Titel auf den 32-Bit-Konsolen.

Heute ist der Saturn für Retro-Fans interessant: Er hat ein sehr gutes Lineup an Spielen, die sich stark von dem der anderen beiden Konsolen unterscheiden. In den 90ern dachten viele Spieler, Sega wäre mit seiner Vorgehensweise sprichwörtlich von einem anderen Planeten. Heute können wir ihnen dafür danken, es anders als die Konkurrenz gemacht zu haben.

WICHTIGE IMPORT-SPIELE

Viele Spiele für den Saturn erschienen ausschließlich in Japan. Einige der Import-Highlights aus den unterschiedlichsten Genres möchten wir euch näher vorstellen.



RADIANT SILVERGUN

ENTWICKLER: Treasure **JAHR:** 1998

■ An *Radiant Silvergun* ist wirklich alles gelungen! Die Grafik ist spektakulär und nutzt alle möglichen Tricks, um die Hardware an ihr Limit zu bringen. Spielerisch überzeugt es durch perfekt ausbalancierte Waffen und ein farbcodiertes Punktesystem, das im Nachfolger im Geiste *Ikaruga* noch verfeinert wurde. Nicht zu vergessen die enorm herausfordernden Bosse. Selbst der Release für Xbox Live Arcade hat nichts daran geändert, dass eine Kopie für den Saturn bei Auktionen immer noch weit über 100 Euro erzielt. Dieser Shooter ist einfach eine Wucht!

SHINREI JUSATSUSHI TAROMARU

ENTWICKLER: Time Warner Interactive Entertainment **JAHR:** 1997

■ Traurigerweise werden nicht viele Spieler in den Genuss von *Shinrei Jusatsushi Taromaru (Psychic Assassin Taromaru)* kommen – es ist einfach zu selten und daher unglaublich teuer. Sie verpassen ein verrücktes Spiel mit Elementen aus *Shinobi* und *Alisa Dragoon*, inklusive unglaublich übertriebener Actionszenen, in denen unter anderem riesige Frösche auftauchen. An einigen Stellen ist das Spiel ein wenig unfair, doch die Grafik, das einfallsreiche Leveldesign und die Animationen lassen getrost darüber hinwegsehen. Sollte es ein besseres Spiel geben, in dem ihr über die Rücken wilder Bullen rennt, kennen wir es nicht.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

ENTWICKLER: Sega, Working Designs **JAHR:** 1995

■ Das auf dem gleichnamigen japanischen Manga basierende *Magic Knight Rayearth* ist das wohl beste Import-Rollenspiel. Das liegt vor allem an der guten Lokalisierung durch Working Designs, aber auch am spaßigen Kampfsystem: Ihr steuert zwar immer nur einen Charakter gleichzeitig, könnt aber zwischen mehreren Figuren hin und her wechseln. Die 2D-Grafik ist ebenfalls mehr als gelungen. Jedoch erschien das Spiel erst 1998 und damit drei Jahre nach der japanischen Version, sodass es eher selten zum Verkauf auftaucht – und falls doch, nur für über 100 Euro.

KONAMI ANTIQUES: MSX COLLECTION ULTRA PACK

ENTWICKLER: Konami **JAHR:** 1998

■ Für den Saturn erschienen gleich mehrere interessante Spielesammlungen wie Capcoms *Generation*-Reihe oder die *Sega Ages*-Veröffentlichungen. Wir haben uns jedoch für dieses Konami-Pack entschieden, das alle drei Sammlungen für die PlayStation auf einer einzelnen Disk enthält. Stolze 30 Spiele mit sehr hoher Qualität, von *Yie Ar Kung-Fu* bis hin zu *Gradius*, sind mit an Bord, an der Präsentation gibt es nichts zu meckern. Falls ihr die Spiele noch nicht vom MSX kennt, ist das *Ultra Pack* die perfekte Gelegenheit.

DAYTONA USA: CIRCUIT EDITION

ENTWICKLER: Sega **JAHR:** 1997

■ *Daytona USA* erschien zwar auch bei uns, dennoch bot die erweiterte Version einige Vorzüge. In der *Championship Edition* gab es zwei neue Strecken, einen Link-up-Modus und neue Musikstücke. Darüber hinaus enthielt sie *Daytona Medley* sowie unterschiedliche Tageszeiten. Ihr konntet auch das Driftverhalten verändern und so das Handling eures Wagens an eure Bedürfnisse anpassen. Solltet ihr über einen Kauf von *Daytona USA* nachdenken, dann nehmt im Idealfall gleich die *Circuit Edition*. Auf dem Saturn gibt es ansonsten nur noch ein besseres Rennspiel: *Sega Rally*.

BUBBLE SYMPHONY

ENTWICKLER: Ving **JAHR:** 1997

■ Trotz vieler Import-Plattformer wie *Astal* und *Mizubaku Daibouken* für den Saturn landen wir am Ende immer wieder bei diesem Titel. Vier Helden mit eigenen Fähigkeiten stehen euch im 32-Bit-*Bubble Bobble* zur Verfügung – dafür sind die Bosse aber auch umso härter. Eure Schüsse könnt ihr aufladen, und häufig könnt ihr zwischen mehreren Routen wählen. Ansonsten ist es mehr vom Gleichen, es erwartet euch also jede Menge Spaß. Verwirrend ist die Namensgebung: Obwohl es nach *Rainbow Islands* veröffentlicht wurde, trägt *Bubble Symphony* den Untertitel *Bubble Bobble II*.

ELEVATOR ACTION RETURNS

ENTWICKLER: Ving **JAHR:** 1997

■ Der Nachfolger des beliebten Arcade-Spiels wurde auf Segas Konsole in vielen Punkten verbessert und ist alles in allem sehr gelungen. *Elevator Action Returns* ist ein schicker Run-and-gun-Titel mit realistischen Grafiken, hübsch animierten Feinden und abwechslungsreichen Levels. Das Spielprinzip orientiert sich am Vorgänger, fühlt sich dank der direkten Steuerung aber noch besser an. Das herausfordernde Zeitlimit sorgt für zusätzliche Spannung. Der Koop-Modus ist exzellent, zudem greift ihr auf viele neue Waffen zurück, könnt Bomben werfen und Ölfässer explodieren lassen, um nahe Feinde zu erledigen.

STREET FIGHTER ZERO 3

ENTWICKLER: Capcom **JAHR:** 1999

■ Nachdem die ersten beiden *Street Fighter Zero* auch bei uns erhältlich waren, blieb der dritte Teil Japan-exklusiv. Umso ärgerlicher, da es sich bei dem Fighting Game um eine großartige Umsetzung des Spielhallen-Originals mit massig Charakteren, flüssigen Animationen und tollen Kulissen handelt. Zusätzlich zu den neuen Kämpfern R Mika, Juni und Fan-Favorit Karin verbesserte Capcom auch das Kampfsystem. Ab sofort gab es drei Spielstile sowie einen neuen Balken für Abwehraktionen. War dieser gefüllt, konntet ihr den „Guard Crush“ einsetzen.

Sammler-Check

Diese Konsole verkaufte sich über 32 Millionen Mal und brachte einige wegweisende Spiele hervor: **Retro Gamer** stellt euch die besten und seltensten dafür vor.

NINTE

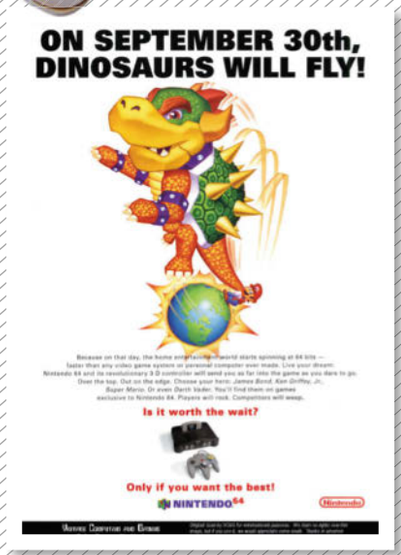
» **Hersteller:** Nintendo » **Modell:** Nintendo 64 » **Erschienen:** 1996 » **Herkunftsland:** Japan

ENDO 64

Sammler-Check

» [Oben] Dieses goldene Joypad kam passend zum Release von *GoldenEye 007*.

» [Oben] Argerlicherweise beherrscht das N64 kein RGB über Scart.



» [N64] Heute kennt die Serie jeder, aber *Animal Crossing 1* erschien nur in Japan.

WIESO SAMMELBAR

Das 1996 erschienene Nintendo 64 ist die Heimat für einige bahnbrechende Spiele wie *Super Mario 64*, das vielen 3D-Action-Adventures den Weg bereitete. Ebenso einzigartig war *Conkers Bad Fur Day* von Rare, das die uns bekannte Political Correctness in Spielen über Bord warf. Wir haben uns das N64-Portfolio aus der Warte des Sammlers angesehen: Wieso werden die Spiele überhaupt so gerne gesammelt, und was sind die begehrtesten?

In der Nintendo-64-Bibliothek finden sich viele unentdeckte und seltene Stücke, die häufig das Objekt der Begierde im Kampf der Archivare darstellen. Für ein System mit nur 242 PAL-Spielen ist es aber auch ein guter Startpunkt für angehende Sammler.

Beim Nintendo 64 entschied sich Nintendo erneut gegen optische Medien, obwohl Sonys Playstation zeigte, dass sie fürs Konsolenpublikum funktionierten. Auch sorgte diese Entscheidung dafür, dass die *Final-Fantasy*-Serie endgültig Nintendo den Rücken zukehrte. Ein Nebeneffekt war aber auch, dass das N64 viele Jahre später Fans fand, an die Nintendo wohl niemals gedacht hatte: die Sammler. Denn viele CDs überleben den Übergang von Neu zu Gebraucht in keinem guten Zustand – das schlechte Design der Sega-Saturn-Hüllen (die unzählige Discs zerstörten) ist legendär, auch die zerbrochenen Hüllen der Playstation-Spiele halten Sammler oft vom Spontankauf ab.

Die auf dem Nintendo 64 veröffentlichten Titel jedoch behalten aufgrund ihrer robusten und zuverlässigen Modul-Bauweise ihre ursprüngliche Beschaffenheit. Jedes Spiel saß in einem schicken Gehäuse, weshalb der Formfaktor des Nintendo 64 schon immer schöner war als der anderer Konsolen dieser Zeit.

Aber während die Module demnächst zwei Jahrzehnte überlebt haben und vermutlich noch lange halten werden, sind ihre Verpackungen oft in einem ganz anderen Zustand. Wie auch bei jedem anderen Konsolen-Release von Nintendo vor dem N64 waren die Spiele in farbenprächtige, aber hauchdünne Pappboxen verpackt. Über die Jahre zeichnen sich daher häufig unvermeidbare und unbeabsichtigte Schäden ab, auch durch die Lagerung. Eigentlich etwas, wovon ihr denken solltet, dass es Sammler abhält – doch in diesem Fall stachelt es die Fans erst richtig an: Die Aufgabe, Spiele in gutem Zustand zu finden, ist oft einer der Hauptantriebe für N64-Sammler. Der Kampf gegen tollpatschige Postboten, schlechte Verpackungen, Rückstände von Aufklebern und – noch wichtiger – die Zeit, macht die Jagd genauso unterhaltsam wie die eigentlichen Spiele. In den letzten Jahren macht sich ein Anstieg im Wert der N64-Spiele bemerkbar: Viele Sammler fordern sich selbst heraus, Spiele zu finden, die wie neu wirken.

Natürlich spornen nicht nur Verpackung und ästhetischer Wert die Sammler an. Die Vielfalt und Fülle an amüsanten Titeln für die Konsole macht deren Sammeln teils noch lohnenswerter als auf anderen erhältlichen Systemen. Neben den naheliegenden und begehrten Spielen wie *Starfox 64* finden aber auch immer öfter schwer aufzutreibende Titel wie *Aidyn*

» Egal was eBay sagt: *Paper Mario* ist nicht selten, es ist nur teuer …

WUSSTET IHR ES?

■ Einige N64-Spiele wurden nur in Videotheken-Ketten wie Blockbuster veröffentlicht. Aus diesem Grund sind sie selten und daher heiß begehrt. Zudem sind die Titel oft nicht komplett, da die Läden meist nur das Modul verliehen, ohne Verpackung und Anleitung. Zu den Verleih-exklusiven Spielen gehören *Indiana Jones and the Infernal Machine, Razor Freestyle Scooter, NFL Blitz Special Edition* und das (besonders komplett) extrem seltene *Clayfighter 63 1/3 - Sculpture Cut.*

» Viele N64-Sammlungen s nd nach den Erscheinungsterminen sortiert, zur Orientierung dienen alte Hefte.

» Das ist nur ein kleiner Ausschnitt der N64- und N64DD-Sammlung von Janne Kaitila.

Chronicles oder *Hercules – The Legendary Journeys*. Diese seltenen und obskuren Titel sind eine Chance für Sammel-Einsteiger, da sie erst jetzt den Weg auf den Markt finden: So lässt sich schnell eine spannende Kollektion aufbauen.

Wie wir alle wissen, ist Nintendo nicht zimperlich, neue Modelle ihrer Konsolen und Controller auf den Markt zu bringen – man denke nur an die unzähligen Game-Boy-Versionen. So war es keine Überraschung, als die ersten Variationen der N64-Peripherie erschienen. Viele von euch kennen das *GoldenEye 007*-Bundle mit seinem goldenen Controller oder das *Pokémon Stadium*-Set samt einer VHS-Kassette und einer angepassten Konsole. Es bedarf keiner Erwähnung, dass diese Bundles oft im Mittelpunkt stehen, wenn sich heißblütige Bieter auf eBay bekriegen. Doch die wahren Sammler richten ihre Augen auf einen noch reizvolleren Schatz: Zur Spätzeit des Nintendo 64 tauchten in den Händlerregalen halbtransparente Konsolen in unzähligen Farbvariationen auf. An der Spitze der Sammler-Wunschlisten stehen die zweifarbig-transparente blaue und die weiße Konsole. Deren exquisite Aufmachung passt zu ihrer Seltenheit – und zu ihrem Preis.

Abseits der offiziellen Releases hatten auch Piraten Spaß am Nintendo 64. Zusatzgeräte wie *Mr Backup Z64* ermöglichten es, die Module auf Disketten des damals modernen Zip-Drives zu speichern, oder nach Modifizierung auch auf Festplatten. Der *V64 Jr* erfüllte einen ähnlichen Zweck, er wurde via Parallel-Port mit dem PC verbunden. Da diese Geräte aber nicht hundertprozentig legal und schwer erhältlich waren, verkauften sie sich nur in sehr kleinen Mengen. Angesichts ihrer Features und Seltenheit stellen diese Backup-Geräte Objekte größter Begierde für jeden echten N64-Sammler dar – wenn sie denn mal unter den Hammer kommen.

Und auch Import-Liebhaber haben allen Grund zur Freude. Auf dem Markt gibt es eine kleine Zahl von Import-Raritäten, die immer wieder den Besitzer wechseln. Bei Schwergewichten wie *Tsumi To Batsu – Hoshi No Keishousha* (besser bekannt als *Sin & Punishment*) und *Bakuretsu Muteki Bangai-O* sind die japanischen Auktions-Sites schon regelrecht genervt von der ausländischen Biet-Konkurrenz um ihre „nationalen Schätze".

Kein Wunder also, dass das Nintendo 64 einen so angesehenen Ruf unter Sammelfreunden genießt. Und da wäre ja auch noch die eigentliche Qualität der Spiele, die den Wunsch entstehen lässt, möglichst viele von ihnen zu besitzen. Klassiker wie *Legend of Zelda – Ocarina of Time* oder *Paper Mario* stehen auch heute noch auf den obersten Plätzen vieler „Die besten Spiele aller Zeiten"-Listen, dicht gefolgt von Titeln wie *Super Smash Bros.* und *Mario Kart 64*.

Wenn ihr also das nächste Mal eine Neuerwerbung für das Nintendo 64 in euer Regal stellt, nehmt euch eine Minute Zeit und erinnert euch an die mögliche Sammlung, die ihr schon bald besitzen könntet. Dank unzähliger Konsolenvarianten, einem riesigen Archiv fantastischer Spiele und einer Bibliothek seltener Schätze gab es nie eine bessere Zeit, in das Sammeln für das Nintendo 64 einzusteigen.

Sammler-Check

DIE 5 BESTEN SPIELE

01. Super Mario 64

■ Weil es für viele, viele Jahre den Standard bei 3D-Plattformern darstellte und stundenlange Unterhaltung bot, sollte *Super Mario 64* das erste Spiel in jeder Nintendo-64-Sammlung sein.

02. The Legend of Zelda Ocarina of Time

■ Häufig als bestes Action-Adventure aller Zeiten gehandelt, konnte *Ocarina of Time* viele Spieler überzeugen. Auch die 3DS-Neuauflage von 2011 ist gelungen.

03. Conkers Bad Fur Day

■ Nach durchzechter Nacht macht sich Eichhörnchen Conker auf die Suche nach seinem Zuhause. Dieser Angriff auf die Lachmuskeln sollte in keiner N64-Sammlung fehlen.

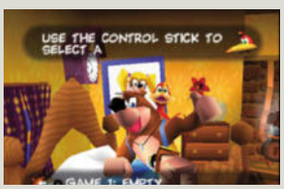
04. Mario Kart 64

■ Weil es genau da ansetzt, wo der Super-Nintendo-Klassiker au hörte, ist *Mario Kart 64* das wohl beste Party-Game für vier Spieler. Es stellt Freundschaften auf eine harte Probe …

05. Super Smash Bros.

■ Habt ihr euch jemals gefragt, wer in einem Kampf zwischen Pikachu, Samus und Link gewinnen würde? *Super Smash Bros.* klärt diese und andere Fragen.

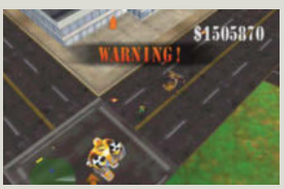
ALS NÄCHSTES SPIELEN



Banjo-Kazooie

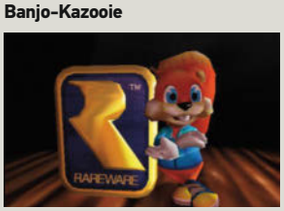
International Superstar Soccer 98

Pilotwings 64

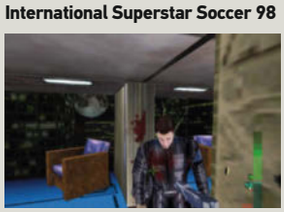


Blast Corps

F-Zero X

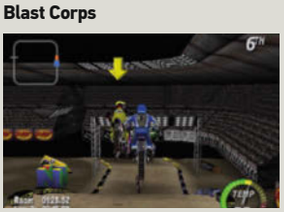


Conker's Bad Fur Day



Perfect Dark

Space Station Silicon Valley



Excitebike 64

Pokémon Snap

DIE 5 BESTEN IMPORT-SPIELE

01. Susume! Taisen Puzzle Dama Toukon! Marumata Chou

■ Macht euch bereit für Konamis eigenartige Mischung aus Puyo Puyo und Columns. Verbindet drei oder mehr Teile, um in diesem Zwei-Spieler-Puzzler Komboketten zu starten.

02. Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

■ Obwohl es bereits seit einiger Zeit für die Virtual Console erhältlich ist, steigt die original US-Version dieses kultigen Taktik-Rollenspiels weiterhin im Preis.

03. Harvest Moon 64

■ Der Nachfolger des beliebten SNES-Spiels ist bei uns nie erschienen. Für eine englische Version müsst ihr tief in die Tasche greifen und zudem im Ausland suchen.

04. Bakuretsu Muteki Bangai-O

■ Eines der schönsten Spiele von Treasure für das N64 ist auch eines der teuersten. Dieser suchterzeugende Shooter wird euch in gutem Zustand viel kosten.

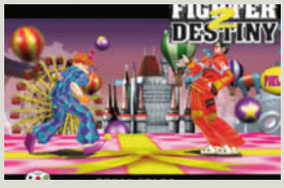
05. Tsumi to Batsu – Hoshi no Keishousha (Sin & Punishment)

■ Das Beste vom Besten und vermutlich der begehrenswerteste Titel aus dem Import-Archiv des N64. Der Rail-Shooter *Sin & Punishment* ist ein echter Schatz, der den Platz in jeder Spielesammlung wert ist.

ALS NÄCHSTES IMPORTIEREN

Nightmare Creatures

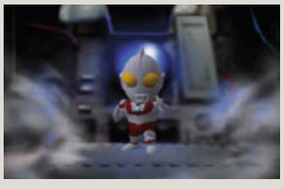
Asteroids Hyper 64



Fighter Destiny 2

Razor Freestyle Scooter

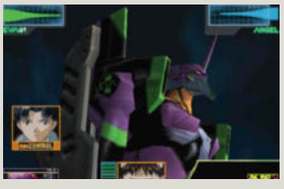
Star Soldier: Vanishing Earth



PD Ultraman Battle Collection 64

Dance Dance Revolution Disney Dancing Museum

Dobutsu No Mori



Neon Genesis Evangelion

Goemon: Mononoke Sugoroku

DIE PERIPHERIE

» Viele Spiele für das 64DD wurden in der Entwicklung eingestellt.

DAS 64DD

Auf den ersten Blick erschien das 64DD (für „Dynamic Drive“) mit seinem proprietären Disketten-standard wie eine gut vorbereitete Entscheidung von Nintendo. Schließlich waren auch schon für die zwei vorherigen Konsolen Hardware-Add-ons erschienen, zumindest in Japan: das FDS für NES und das Satellaview für SNES. Die Wirklichkeit sah aber weniger rosig aus. Erstmals wurde das 64DD 1995 angekündigt. Doch Nintendo benötigte vier weitere Jahre, das Gerät zu veröffentlichen. Und da wohl die Vertriebsleute schwache Verkäufe voraussahen, wurde es gar nicht im Handel verkauft, sondern als Teil eines Vierjahres-Vertrags, der eine Internetverbindung (via RANDnet) und Verfügbarkeit von Software garantierte.

Von den Spezifikationen her hatte das 64DD echtes Potenzial. Viele der in der Frühphase der N64-Entwicklung geplanten Titel sollten für das Zusatzlaufwerk erscheinen oder zumindest mit ihm zusammenarbeiten. Viele Spieler lechzten schon in der Erwartung auf ein *Zelda*, wie es auf einem (immer im RAM beschränkten) Modul niemals möglich wäre. Ihr Mund wurde angesichts des denkbaren Features wässrig, die Spielwelt mit den eigenen Entscheidungen dynamisch zu verändern. Die Wiederbeschreibbarkeit des 64DD-Mediums schien unendliche Anpassungen und Echtzeit-Updates zu versprechen. Vor allem aber schwang das Versprechen eines billigen Speichermediums mit, das es mit den CDs der Playstation aufnehmen konnte.

Welche Gründe auch immer für die Verzögerung verantwortlich waren, sie sorgten für irreparable Schäden in der Entwicklung und die Einstellung der meisten Projekte für das 64DD. Einige der dafür geplanten Spiele erschienen schlicht auf einem normalen Modul, darunter *Zelda – Ocarina of Time*, *Hybrid Heaven*, *Paper Mario* und *Ogre Battle 64*. Der Rest aber verschwand im Nichts, darunter Spiele wie *Cabbage*, *Jungle Emperor Leo*, *Dezaemon DD* sowie alle geplanten Add-on-Disks, abgesehen vom *F-Zero*-Kit.

Bis heute sind nur zwei weitere Spiele bekannt, deren Programmcode darauf ausgelegt ist, während des Spielens auf das 64DD zuzugreifen. *Ocarina of Time* ist das bekanntere; Hacker entdeckten im Code, wann das Spiel das 64DD nach neuen Daten abgefragt hätte. Zum Glück erschien dieses Projekt letztendlich doch noch in Form der Master Quest auf der ersten Promo-Disk zu *Zelda* auf dem Gamecube. Das andere „64DD-vorbereitete“ Spiel ist *Mario Party*, zu dem Hudson Add-ons auf Disk plante, die letzten Endes aber als separate Module erschienen.

Das 64DD selbst war ab Dezember 1999 verfügbar, obwohl der Online-Service von RANDnet erst im Februar 2000 startete. Kunden konnten zukünftige Software direkt über den Service beziehen, mit anderen Usern chatten, ihre Highscores vergleichen, Demos spielen und im Internet surfen. Doch bereits Ende 2000 läutete Nintendo das Ende von RANDnet ein, und im März 2001 wurde der Online-Service komplett abgeschaltet. Das 64DD kam somit auf eine Lebensspanne von nur zwölf Monaten.

Zählt man die RANDnet-Zugangsdisk nicht mit, erschienen in diesem einen Jahr gerade mal neun Titel für das 64DD. Zum größten Teil sind diese leicht aufzutreiben. Die beiden letzten aber, *Kyojin No Doshin – Kaihou Sensen Chibikko Chikko Daishuugou* und *Japan Pro Tour Golf 64*, sind aufgrund ihres späten Releases und nur 3.000 gepressten Exemplaren sehr schwer zu finden.

... UND DER REST

01. Tastatur

■ Die Tastatur wurde nur für den RANDnet-Service in Verbindung mit dem 64DD entwickelt. Sie erlaubte es, E-Mails zu verfassen und anderen Usern Nachrichten zu schicken, ohne auf eine frustrierende Bildschirm-Tastatur angewiesen zu sein. Von der Form erinnert sie an ein westliches PC-Keyboard mit zusätzlicher Symbol-Funktion.

02. Rumble Pak

■ Das Rumble Pak kam im Bundle mit *Starfox 64* (in Europa: *Lylat Wars*) und wenige Monate später als separates Zubehör. Es stellte vermutlich die Inspiration für all die späteren Gamepads mit integrierter Rumble-Funktion dar. Das Rumble Pak wurde von erstaunlich vielen Spielen unterstützt, wobei es nur wenige von ihnen (wie *Ocarina of Time*) wirklich für spezielle Features benutzten.

03. Expansion Pak

■ Anfangs im Bundle mit *Donkey Kong 64* (in Japan auch mit *Majora's Mask* und *Perfect Dark*) und zusammen mit dem 64DD erschienen, erhöhte das Expansion Pak den Speicher des N64 von 4 MB auf 8 MB. Während die drei genannten Titel die einzigen waren, die den Zusatzspeicher zwingend erforderten, unterstützten ihn viele andere Titel durch höhere Auflösungen oder qualitativ hochwertigere Texturen.

04. Bio Sensor

■ Der Bio-Sensor war ein Japan-exklusives Zubehör für *Tetris 64*, bei dem ein Ende in den Controller und das andere am Ohr des Spielers befestigt wurde. Das Spiel lieferte die zu erwartende *Tetris*-Erfahrung, wobei ein Modus das Spielgeschehen der Herzfrequenz entsprechend verlangsamte oder beschleunigte. Eine echte Kuriosität!

05. Hori-Controller

■ Obwohl diese Controller für das N64 sind, haben sie viele Gemeinsamkeiten mit dem Gamecube-Controller. Auf den Markt kamen sie 2000 – offensichtlich war Hori in Nintendos zukünftige Design-Ideen eingeweiht und nutzte sie zu eigenen Zwecken. Die Controller gab es in allen möglichen Farben, sie sind bei Sammlern sehr gefragt.

06. Transfer Pak

■ Das Transfer Pak wurde in den Controller eingesteckt und ermöglichte den Datenaustausch zwischen Game-Boy-Modulen und kompatiblen N64-Titeln. Obwohl es vermutlich entwickelt wurde, um die *Pokémon*-Mannschaft vom Game Boy in *Pokémon Stadium* antreten zu lassen, war es ebenso nützlich, um eigens kreierte Spieler in *Mario Golf* oder *Mario Tennis* zu importieren.

07. Import-Adapter

■ Ein Import-Adapter für das N64 ist alleine schon deshalb sinnvoll, weil viele tolle Spiele nie als PAL-Version erschienen sind. Der Passport-3-Adapter ist aufgrund seiner hohen Kompatibilität mit vielen Spielen einer der Besten. Der hier abgebildete Universal Games Adaptor ist aber auch gut.

Die **WonderSwan**-Retrospektive

Schwanen-Gesang

Nicht mal *Gundam* konnte Nintendos Handheld-Imperium ins Wanken bringen. Doch der WonderSwan, der 1999 mit monochromem und 2000 mit farbigem Display erschien, hatte ein starkes Spieleangebot. Der elegante Handheld gehört in jede gut sortierte Retro-Sammlung.

» Die Tasten des WonderSwan fungieren auch als D-Pad.

» Ohne Hintergrundbeleuchtung ist das Kontrastrad ein wichtiges Werkzeug.

Während Spieler außerhalb Japans noch über gut gemachte NES-Portierungen wie *Mario Bros DX* für den Game Boy Color staunten, spielten Besitzer des WonderSwan bereits SNES-Umsetzungen und klinkten sich ins Internet ein. Zu verdanken hatten sie das dem legendären Game-Boy-Designer Gunpei Yokoi – und dem finanzkräftigen Unterstützer Bandai. Ein Erfolg in jeder Hinsicht, außer in dem Punkt, der den Aktionären wichtig gewesen wäre. Der WonderSwan bot von Beginn an einen hohen Standard und lieferte den Gamern eine kleine, aber mit exzellenten Spielen gefüllte Schatztruhe.

Der Name ist blöd! Aber wie bei allen Entscheidungen bezüglich des schnittigen Handhelds traf Bandai die seltsame Namensgebung nicht ohne Grund. Der komplexe Gedanke dahinter: Auf dem Wasser wirkt ein Schwan elegant, unterhalb der Wasseroberfläche aber befinden sich zwei kraftvolle Beine. Das entsprach genau der Design-Philosophie hinter dem WonderSwan: außen schön, innen leistungsstark.

Auf den ersten Blick erinnert die Muschelform an Ataris Lynx. Der WonderSwan ist ein breiter Handheld, den man zum Spielen auch vertikal halten kann, mit einer überschaubaren Anzahl von Tasten an einem der beiden Enden. Einige der Tasten mögen überflüssig wirken, doch im Gegensatz zu Ataris Lynx ist die zweite vierteilige Button-Gruppe des WonderSwan völlig eigenständig und nicht nur eine Doppelung. Die Entwickler konnten die Buttons also sinnvoll verwenden, je nachdem, wie der Handheld gehalten werden sollte. Die Y-Gruppe kam oft in Menüs, für Schnellbefehle und andere hilfreiche, aber nicht zwingend notwendige Aufgaben zum Einsatz.

Die Hardware des WonderSwan war mehr als nur die Umsetzung von Gunpei

» [WonderSwan] Das Taktik-RPG *Langrisser Millennium* ist ein Spin-off zur Serie.

Yokois Vision. Es bot einen 16-Bit-Prozessor namens ASWAN und einen 2,49 Zoll großen Bildschirm mit einer Auflösung von 224x144. Dagegen sah der Game Boy mit seiner 8-Bit-CPU und dem Display mit 160x144 Pixeln ziemlich alt aus.

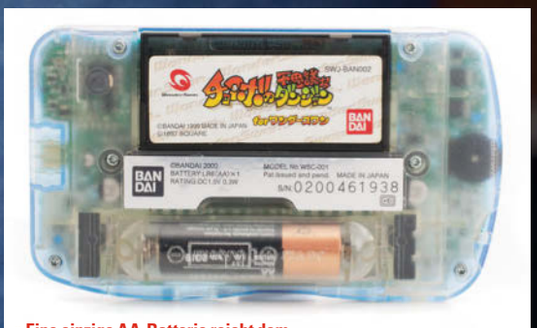
Allerdings mag es seltsam wirken, dass der erste WonderSwan am 4. März 1999, also fünf Monate nach dem Japan-Start des Game Boy Color, mit einem Monochrom-Bildschirm erschien. Der Grund war einfach: Gunpei Yokoi hatte miterlebt, wie sein monochromer Game Boy Ataris Lynx und Segas Game Gear förmlich vernichtete. Das zeigte deutlich, dass die Kunden mehr Wert auf Batterie-Dauer und Spieleangebot legten als auf einen Farbbildschirm. Der WonderSwan kitzelte aus einer einzigen AA-Batterie 30 Stunden Spielzeit und kostete 2.000 Yen (im Jahr 1997 waren das rund 17 Euro) weniger als der Game Boy Color. Sowohl Bandai als auch Yokoi dachten deshalb wohl, der Erfolg des WonderSwan sei vorprogrammiert.

Die Geschichte verlief dann anders, aber das konnte man damals nicht wissen. Am Spieleangebot jedenfalls krankte der WonderSwan nicht, im Gegenteil: Bereits zum Launch stand ein vielfältiges, qualitativ hochwertiges Angebot bereit. Mit dem Arcade-Puzzler *Gunpey*, WonderSwans ▶

VERKAUFSZAHLEN

Der WonderSwan im Vergleich mit anderen Handhelds.

Der WonderSwan gilt als Misserfolg, als ein außergewöhnlicher Japan-only-Handheld mit ein paar *Gundam*-Spielen im Gepäck. Tatsächlich lief er besser, als man denkt. Genaue Zahlen sind zwar schwierig zu ermitteln, aber die Quellen stimmen darin überein, dass etwa 3,5 Millionen Geräte verkauft wurden, wovon mindestens 1,1 Millionen auf den WonderSwan Color entfallen. Verglichen mit den weltweiten Verkaufszahlen des Game Boy (86,66 Millionen) und Game Boy Color (31,03 Millionen) ist das nicht viel. Selbst Segas Game Gear verkaufte sich mit weltweit rund 11 Millionen Einheiten besser. Der WonderSwan ließ immerhin den Neo Geo Pocket (1,35 Millionen weltweit verkaufte Geräte) hinter sich, und auch andere namhaftere Plattformen wie 3DO (2 Millionen weltweit) oder TurboGrafx (2,5 Millionen in den USA). Der WonderSwan teilte im Prinzip das Schicksal der Dreamcast: ein sehr gutes Gerät, dem schlicht nicht der Erfolg beschieden war, den es verdient gehabt hätte.



» Eine einzige AA-Batterie reicht dem WonderSwan Color für 20 Stunden.

» [WonderSwan Color] Der Klassiker *Golden Axe* auf Bandais Handheld.

» Ein seltsames Spiel braucht eine seltsame Box: *Flash Koibito-Kun*.

▶ Gegenstück zu *Tetris*, Squaresofts Roguelike *Chocobo's Mysterious Dungeon*, dem Zugsimulator *Densha De GO!* und Tomys *Shin Nihon Pro Wrestling* gab es für jeden Spielertyp etwas. Rasch folgten weitere Spiele von einigen der größten Entwicklerstudios und zu den beliebtesten Serien in Japan zu dieser Zeit. Bereits Ende April 1999 umfasste die WonderSwan-Bibliothek 18 Titel inklusive Beatmania, *Puyo Puyo Tsuu* , *Super Robot Taisen* und dem Auftakt zu Koeis langjähriger Strategiespiel-Reihe *Romance Of The Three Kingdoms*.

Bandai ließ seine Lizenz-Muskeln für den WonderSwan spielen und gab den Entwicklern Zugang zu einigen der wichtigsten Anime-Marken überhaupt: *Digimon, Gundam, One Piece, Dragon Ball*… der WonderSwan hatte sie alle. Bandai trug Sorge dafür, dass diese Spiele eine hohe Qualität hatten – auch wenn nicht alle den Status von Klassikern erreichten.

» [WonderSwan Color] Das schrille Rhythmus-Spiel *Rhyme Rider Kerorican*.

Rollenspiel-Fans kamen mit exzellenten Exklusivtiteln wie dem Action-RPG *Star Hearts*, dem *Project X Zone*-Vorgänger *Namco Super Wars* und dem späteren GBA-Klass ker *Riviera* ebenfalls auf ihre Kosten. Dazu kamen der Oldschool-Dungeon-Crawler *Wizardry: Proving Grounds Of The Mad Overlord* (siehe dessen Retro Revival im vorigen **Retro Gamer**) und Squaresofts esoterisches Remake von *Makai Toushi SaGa*.

Namco war zudem flexibel: Auf den überwältigenden Erfolg des Game Boy Color und die Veröffentlichung von SNKs Edel-Handheld Neo Geo Pocket Color reagierte die Firma prompt und führte am 9. Dezember 2000, nur 21 Monate nach der Erstveröffentlichung, einen neuen WonderSwan mit Farbdisplay ein. Dieser bot immer noch 20 Stunden Betriebszeit mit nur einer Batterie, was den WonderSwan nach wie vor zum Laufzeit-Sieger machte. Das neue Display konnte zudem 241 Farben zugleich darstellen, bei erstaunlichen 16 Farben pro Sprite. Zum Vergleich: Der Game Boy Color schaffte maximal vier Farben pro Sprite – wovon nur drei genutzt wurden. Der Neo Geo Pocket Color litt unter ähnlichen Beschränkungen und konnte nur vergleichsweise mickrige 146 Farben simultan darstellen. Die fortgeschrittene Technik des WonderSwan ermöglichte nahezu die Grafikqualität des SNES, womit es weit über allem schwebte, was irgendein anderes mobiles Spielsystem zu dieser Zeit zu bieten hatte. Ein großer Vorteil: Die neue Hardware-Variante war kompatibel mit allen zuvor erschienen Monochrom-Spielen des WonderSwan.

» *Gunpey* ist eines der Spiele, die man vertikal spielt.

Wie schon bei der Erstveröffentlichung sorgte Bandai auch beim WonderSwan Color für einen angemessenen Launch. Von *Gunpey* gab es eine Neuauflage als Farbversion, NanaOn-Sha brachte sein beinhartes Rhythmus-Spiel *Rhyme Rider Kerorican* heraus. Mit *Digimon Adventure 02* sorgte Bandai dafür, dass auch prestigeträchtige Marken zum Launch verfügbar waren. Das eigentliche Juwel war aber *Final Fantasy*, das phänomenal aussah und noch dazu exklusiv für den WonderSwan erschien.

Über die gesamte Lebensspanne des WonderSwan hinweg blieb Squaresoft einer der bedeutendsten Unterstützer des Handhelds. Der Widerwille der Firma, für Nintendo zu entwickeln, erwies sich als äußerst wichtig für Bandai. So bekam der WonderSwan als Erstes hochwertige Remakes von Squaresofts besten Spielen, und zusätzlich experimentelle Titel wie das bis heute nur für den WonderSwan erschienene *Wild Card*.

Der Erfolg des WonderSwan Color war jedoch nur von kurzer Dauer. Nach wenigen Monaten, in denen der Konkurrent die technische Spitze einnehmen konnte, veröffentlichte Nintendo den Game Boy Advance (im März 2001). Kampflos wollte Bandai aber nicht aufgeben, sondern brachte weiterhin starke Spiele für den WonderSwan Color: *Romancing SaGa, Mr Driller, Xi [Sai] Little* (im Westen besser bekannt als *Devil Dice*) oder *Guilty Gear Petit* sind nur ein paar davon. Es reichte dennoch nicht, um das Handheld-Schwergewicht GBA zu schlagen, sprich: in den Verkaufszahlen vor ihm zu liegen, oder auch nur mit ihm gleichzuziehen.

Am 12. Juli 2002 unternahm Bandai mit einer weiteren Hardware-Revision einen letzten Versuch und veröffentlichte den SwanCrystal. Der Begriff „Kristall" nahm Bezug auf das neue Display, das nicht nur

WUNDERTÜTE

Der Handheld, für den es eine ganze Reihe cooler Extras gibt.

Für einen Handheld, der nur in einem Land erschien, gibt es für den WonderSwan erstaunlich viele spezielle Hardware-Pakete, limitierte Editionen von Spielen und einzigartige Add-ons. Bandai ließ kaum einen Marketing-Trick außen vor und veröffentlichte den WonderSwan in allen erdenklichen Farben. Die Firma produzierte Special Editions zu zig *Gundam*-Spielen, zu *Final Fantasy* und *Chocobo's Mysterious Dungeon* sowie mehrere *Digimon*-Bundles. Es gab oft Sticker dazu, Sammelkarten oder kleine Figuren wie im Fall von *With You*. Auch Zubehör gab es massenweise: Der WonderBorg war ein Insekten-ähnlicher Roboter, der via Infrarot-Aufsatz gesteuert wurde. Das WonderGate erlaubte in einigen Spielen Internetzugriff über ein Mobiltelefon. Hardcore-Fans konnten die WonderWitch kaufen, ein Entwickler-Kit, mit dem eigene Spiele erstellt und auf dem internen 128-MB-Flashspeicher gesichert werden konnten.

ein bedeutend schärferes und klareres Bild als der WonderSwan Color lieferte, sondern anders als alle Konkurrenzprodukte eine Hintergrundbeleuchtung bot. Doch selbst das reichte nicht, um einen weiteren Einbruch der Verkaufszahlen zu verhindern. Bandai und andere Entwickler wie Capcom und Squaresoft blieben dem System dennoch treu und spendierten den Fans eine Reihe erstklassiger Portierungen. Dazu gehören die herausragenden Umsetzungen des Mech-SRPGs *Front Mission* vom SNES oder von Segas Arcade-Klassiker *Golden Axe*.

Zudem gab es eine Reihe von Exklusivspielen, die alle Geschmäcker bedienten. Darunter fallen etwa *Arc The Lad: Kijin Fukkatsu,* ein Spin-off zur sonst auf der PlayStation heimischen Serie, oder der Anime-Action-Brawler *One Piece Grand Battle: Swan Colosseum*. Das alles geschah in einer Situation, in der andere Firmen wohl das Schlachtfeld geräumt hätten, um die anhaltende Verluste zu stoppen.

Im Jahr 2004 war der WonderSwan effektiv am Ende, aber eine vier Jahre zuvor erschienene Software hielt ihn noch eine Weile am Leben: Mit The WonderWitch war 2000 ein teures Programm veröffentlicht worden, mit dem Nutzer selbst Spiele entwickeln konnten. Zwei dieser Spiele, *Judgement Silversword* und *Dicing Knight Period*, bildeten schließlich den Abschluss des Lebenszyklus des WonderSwan. Beide waren als Gewinner aus einem WonderWitch-Programmierwettbewerb hervorgegangen. Der Preis bestand in einer kommerziellen Veröffentlichung der Spiele. Beide Titel lösen heute noch Freudentränen aus und sind aufgrund ihrer Qualität absolute Must-Haves für Spieler. Aufgrund der geringen Auflagenzahl sind sie jedoch teuer und deshalb vor allem etwas für ambitionierte Sammler.

Im fünf Jahre währenden Kampf des WonderSwan gegen den Goliath der Handhelds erschienen stolze 198 Spiele aus den unterschiedlichsten Genres, von denen viele bis heute nur für Bandais Handheld verfügbar sind. Der WonderSwan ist ein gutes Beispiel dafür, dass schlechte Verkaufszahlen keinesfalls von schlechter Qualität herrühren müssen: Manchmal ist einfach die Marktmacht des eigentlich schlechteren Platzhirschen zu groß. Wir bei **Retro Gamer** jedenfalls sind uns sicher: Bandais geschmeidiger Schwan verdient einen zweiten Flug!

FÜNF PFLICHTTITEL

Wer einen WonderSwan hat, braucht sie!

FINAL FANTASY

Eines der wichtigsten RPGs aller Zeiten ist auch das bestverkaufte Spiel für WonderSwan. Dieses Remake – die erste Revision eines *Final Fantasy* – war sehr wichtig für die Plattform und legte die Grundlage für alle späteren Ports des Spiels. Noch mehr Zündstoff ins Feuer der Anti-Nintendo-Haltung von Squaresoft war das Release einer limitierten Edition des Spiels mit weißem WonderSwan.

GUNPEY

Diese Kreation des legendären Gunpei Yokoi sollte WonderSwans Antwort auf *Tetris* sein. Der Puzzler machte einen guten Job und zeigte dank der vertikalen Spielbarkeit und der klaren Sprache die einzigartigen Fähigkeiten des Systems. Das Spiel hatte nicht den Einfluss, den sich Bandai erhofft hatte. Die clevere Spielmechanik führte aber zur Produktion weiterer Versionen für WonderSwan und späteren Remakes auf DS und PSP.

JUDGEMENT SILVERSWORD

Eindeutig inspiriert von Treasures Klassiker *Radioant Silvergun* nutzt dieses Shoot-em-up die Vorteile des Bildschirms des WonderSwan aus. Der Spieler hält den Handheld vertikal, wodurch ein authentisches Automaten-Gefühl aufkommt. Zwei Waffengattungen gewähren viele Taktik-Optionen, das rasante Schnellfeuer ist angesichts der Feindhorden dringend nötig.

CLOCK TOWER

Heute würde kaum jemand den Wirbel um eine SNES-Portierung verstehen, da sie nicht mehr als eine Smartphone-App entfernt ist. *Clock Tower* war aber mehr als ein einfacher Port. Das Survival-Horror-Spiel enthält Extras aus der PlayStation-Version, bietet die zufallsgenerierten Räume und verschiedenen Enden der Vorbilder. Vor allem aber ist es auf dem Handheld genauso furchterregend wie am TV-Monitor.

» Akihiko Yoshidas wunderschönes Artwork zu *Wild Card*.

GUILTY GEAR PETIT 2

Der Neo Geo Pocket von SNK wird oft als König der mobilen Prügelspiele bezeichnet. Sammys *Guilty Gear Petit 2* für den WonderSwan konnte es sogar mit dem Genrespezialisten aufnehmen. Es ist schnell, läuft flüssig und bietet umfangreichen Einzelspieler-Content. *Guilty Gear Petit 2* fing den Charme und die Geschwindigkeit der Originalspiele trotz der Limitierung der Hardware sehr gut ein.

» [WonderSwan Color] Das geniale *One Piece Grand Battle*.

Besonderer Dank gilt Kim Wild, die uns ihren WonderSwan Color zur Verfügung stellte.

1999 2001

DIE 6. GENERATION

Eine kurze, aber wichtige Phase der Retro-Konsolen: Mit der PS2 gelang Sony ein großer Verkaufserfolg, der noch stärker zur Massenmarkt-Werdung der Videospiele beigetragen haben dürfte als der Game-Boy-Nachfolger GBA. Zudem betrat mit Microsoft (Xbox) ein weiterer großer Player den Markt, aus dem sich Sega kurze Zeit später verabschiedete.

Veröffentlicht: 1998 (Japan), 1999 (US/Europa)

Ursprünglicher Preis: 499 DM

Aktueller Preis: 100 DM

Magazine: Dreamcast Kult, Dreamcast Magazin, Dreamcast Magic

Darum war die Dreamcast klasse: Als erste 128-Bit-Konsole bot der Traumwerfer sowohl perfekte Arcade-Umsetzungen als auch einen günstigen Einstieg ins Online-Gaming. Viele Sega-Klassiker fanden auf das Gerät, und trotz technischer Überlegenheit der PS2 musste man sich mit den eigenen Spielen nicht hinter der Sony-Konkurrenz verstecken.

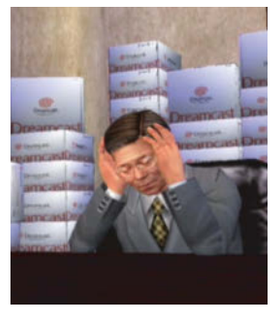
»SEGAS DREAMCAST WAR EIN INNOVATIVER KRAFTPROTZ, DER AUCH HEUTE NOCH EINEN BESONDEREN PLATZ IN DER GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE BESETZT.«

Segas Dreamcast besetzt in der Geschichte der Videospiele einen ganz besonderen Platz. Die erste 128-Bit-Heimkonsole überhaupt war ein innovativer Kraftprotz, der von Haus aus eine Onlineverbindung erlaubte und den Trend einführte, Komponenten von PC-Herstellern zu verbauen. Gleichzeitig war das Gerät aber auch Segas letzter Beitrag in Sachen eigener Hardware – die Tage, in denen Automatenumsetzungen Konsolen verkauften, waren damit endgültig vorbei. Und obwohl die Dreamcast erst 1998 veröffentlicht wurde, besiegelte ihr Hersteller schon 1991 ihr Ende – begleitet von gravierenden internen Umstrukturierungen. Danach war Segas Zeit als Plattform-Hersteller vorbei, und er wurde zu einem mittelwichtigen Drittthersteller.

Schon die Entwicklungsgeschichte des Dreamcast gestaltete sich kompliziert und verstrickt. In den späten 90ern musste sich Sega immer noch von Hardware-Pleiten wie dem Mega-CD und 32X erholen, zumal ihr Saturn im 32-Bit-Krieg gegen Sonys PlayStation den Kürzeren zog. Wie es so üblich ist, wenn Firmen mit dem Rücken zur Wand stehen, bildeten sich auch in der Firmenstruktur von Sega erste Risse. Der neu einberufene Präsident von Sega of Japan, Shoichiro Irimajiri, war nicht zufrieden mit der internen Hardware-Entwicklung. Er entschied, extern nach den Entwicklern für eine neue Konsole zu suchen. Eine völlige Kehrtwende in der Unternehmenspolitik war dieser Schritt jedoch nicht: Schon 1995 gab es Gerüchte, dass sich die Japaner mit Lockheed Martin, einer auf Luft- und Raumfahrt spezialisierten Firma, zusammentun wollten, um einen neuen Grafikprozessor zu entwickeln. Daraus wurde nichts, allerdings tat sich Sega fortan vermutlich leichter, nach neuen Hardware-Partnern zu suchen.

Um 1997 herum beauftragte Irimajiri den von IBM Austin stammenden Tatsuo Yamamoto mit Arbeiten an einem neuen Hardware-Projekt. Die Idee war, dass das Team komplett extern agieren und daher nicht von den internen Umstrukturierungen im Hauptquartier von Sega Japan beeinflusst werden würde. Allerdings bekam Hideki Sato, Head of Hardware Development bei Sega Japan, Wind von der Sache. Wenig überraschend pochte

» **Yukawa Hidekazus Cameo in der *Shenmue*-Demo: Eine Prophezeiung?**



SOFORT EXPERTE

Die PAL-Dreamcast hatte lediglich ein langsames 33kbps-Modem, während die US-Variante mit 56kbps ins Internet ging. Später gab es auch einen Breitband-Adapter.

Sega brachte die Lightgun-Erweiterung nie in den USA heraus – aus Angst, das Addon würde aufgrund der Waffenkriminalität der damaligen Zeit negativ aufgenommen werden.

In England wurde die Dreamcast ohne Szenen aus den tatsächlichen Spielen beworben. Stattdessen verließ sich das Marketing auf das stimmliche Talent von Robbie Williams.

Es gab keinen Reset-Button auf der Konsole. Um ins Boot-Menü zu gelangen, musste man alle Aktionstasten plus Start drücken.

In Hong Kong und anderen Teilen Asiens (außerhalb Japans) wurde auf das Modem verzichtet. An Stelle des Modems steckte dort ein identisch geformtes Stück Plastik. Ursprünglich wollte Sega 8 MB RAM in der Konsole verbauen, doch aufgrund der grafischen Anforderungen der Spiele entschied man sich für 16 MB.

***Shenmue* war eines** der wenigen Spielen mit mehr als einer Million verkaufte Einheiten. Aufgrund der immensen Produktionskosten konnte es wohl trotzdem keinen Gewinn einspielen

In den USA ist das Logo des Dreamcast orangefarben. Da es dem der deutschen Firma Tivola aber zu ähnlich war, wurde es in Europa blau umgefärbt.

Um dem Markteintritt der PS2 zu begegnen, verkaufte Sega Europa ein Bundle bestehend aus Konsole und DVD-Player zum selben Preis der Sony-Konsole – ohne Erfolg.

Segas letztes Dreamcast-Spiel war *Puyo Pop Fever* im Jahr 2004.

RETRO-INSPEKTION

DREAMCAST

ZUVIEL DES GUTEN ODER EINFACH NUR EIN VERKANNTES MEISTERWERK? DIE MEINUNGEN ZU SEGAS LETZTEM HARDWARE-VORSTOSS GEHEN WEIT AUSEINANDER. WIR HALTEN DIE DREAMCAST FÜR EINE DER MEISTUNTERSCHÄTZTEN KONSOLEN, DEREN VERKAUFERSFOLG WEIT HINTER IHREM WAHREN POTENZIAL ZURÜCKBLIEB.

DREAMCAST

» Hideki Sato, Head of Hardware Development von Sega Japan.

WERBESTAR

Aus heutiger Sicht zählen die Werbeaktionen von Sega Japan zu den einfallsreichsten und witzigsten der Spielegeschichte, waren sie doch erfrischend selbstironisch. Sie zeigten Yukawa Hidekazu, den Managing Director von Sega, in allen möglichen ungünstigen Situationen. Etwa wie er pflichtbewusst versuchte, die neue Konsole zum Erfolg zu führen. Die 30-Sekunden-Spots bewiesen nicht nur, dass Sega Humor besaß, sondern zeigten auch, dass das Unternehmen zu seinen früheren Fehlern stand und mit dem Dreamcast einen Neuanfang wagen wollte. Die Kampagne machte Hidekazu in Japan über Nacht zum Star. Szenen aus der Werbung wurden auf die Verpackung von Promo-Konsolen gepackt, zudem tauchte der Managing Director in der Demo von *Shenmue* auf, wo er in einem Lagerhaus vor einem Haufen unverkaufter Dreamcast-Konsolen sitzt. Ein nachhaltiger Verkaufserfolg entstand daraus nicht...

» Managing Director Yukawa Hidekazu und Präsident Shoichiro Irimajiri am ersten Verkaufstag.

er darauf, dass die technische Produktion in Japan direkt bei Sega stattfinden musste. So kam es, dass letztendlich zwei Teams unter Geheimhaltung an zwei Prototypen arbeiteten.

Das Gerät, das sich in den USA in Entwicklung befand, trug den Codenamen „Black Belt" und setzte bei der Grafik auf einen Voodoo-2-Chipsatz von 3dfx Interactive. Das japanische Gegenstück wurde passenderweise als „White Belt" (später „Katana") betitelt und vom PowerVR2 von NEC/VideoLogic angetrieben. Beide Konsolen griffen beim Hauptprozessor auf handelsübliche Modelle zurück: Das amerikanische Team wählte den IBM/Motorola PowerPC 603e, das japanische den SH4 von Hitachi.

Am Ende setzte sich Satos einheimisches Team gegen das von Yamamoto durch, der Katana-Prototyp wurde die Basis für die neue Konsole – wobei sich bis heute Gerüchte halten, dass es Irimajiri von Anfang an so geplant hatte und seine japanische Hardware-Abteilung nur etwas anspornen wollte. 3dfx fühlte sich von Sega jedoch hintergangen und klagte wegen Vertragsbruchs. Unter anderem soll Sega Dokumente unterschrieben haben, wonach die 3dfx-Grafikchips im Black Belt und damit auch in der neuen Konsole Verwendung finden sollten. Tatsächlich begann die Entwicklung von *Metropolis Street Racer* noch auf einem Black-Belt-Prototypen, den Bizarre Creations in ihren Büros hatte.

» Capcom unterstützte den Dreamcast vorbildlich. Vor allem Fans von Fighting Games kamen auf ihre Kosten.

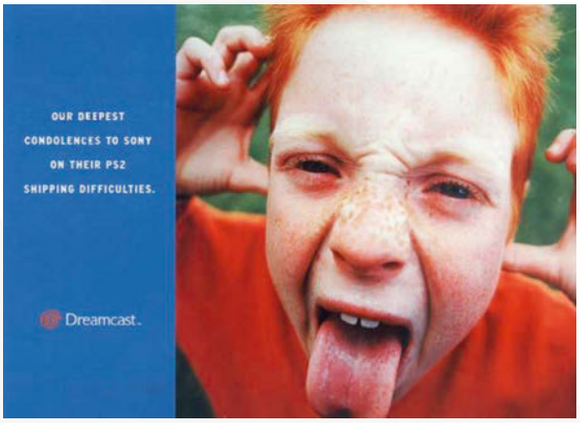
Bis hierhin war von beiden Projekten noch nichts an die Öffentlichkeit gedrungen, doch durch den Rechtsstreit zwischen 3dfx und Sega sowie dem PowerVR2-Hersteller NEC erfuhr nun auch die Außenwelt davon. 3dfx war erneut sauer – dieses Mal, weil ihre Schmutzwäsche öffentlich gemacht wurde. Sie befand sich in einer rechtlichen Sackgasse und einigte sich mit Sega später außergerichtlich auf eine nicht bekannte Summe, um den Streit beizulegen. Die Entwicklung der neuen Superkonsole stand jedenfalls unter keinem guten Stern.

Nachdem sich Sega auf die Technik festgelegt hatte, musste ein Name für das neue Projekt her. Die Konsole sollte für einen Neuanfang stehen und sich vom Saturn, der von den Käufern mehr schlecht als recht angenommen wurde, distanzieren. Das Management wollte das auch dadurch erreichen, indem es sich für das neue Gerät komplett vom Firmennamen löste. Berichten zufolge gab es über 5.000 Vorschläge für einen Namen. Schließlich setzte sich der positiv klingende Kunstname Dreamcast, also in etwa "Traumweber" oder "Traumentfessler"; im Englischen denkt man an einen Magier, der eine Zauber spricht. ". eine Kombination aus „Dream" und „cast" – als ob ein Magier einen Zauberspruch entfesseln würde. Gleichzeitig deutete der Name die erweiterte Konnektivität über die enthaltenen Onlinedienste an. Und was Sega-Fans besonders freute: Irimajiri und sein Team verzichteten am Ende doch nicht auf den Herstellernamen, sondern druckten auch das Sega-Logo auf das Gehäuse.

Im Innern desselben steckten Von-der-Stange-Koponenten, um so viele Kosten wie möglich zu sparen – Sega hatte aus ihren Fehlern beim Saturn gelernt. Der war hatte enorm hohe Produktionskosten, zudem war die verwendete Hardware so komplex, dass sie den Spiele-Programmierern die Arbeit erschwerte. Ganz anders die Dreamcast, deren Design, exemplarisch an der Hauptplatine zu sehen, einfach aber effektiv war. Die Konsole war außerdem kompatibel mit Windows CE von Microsoft, sodass die Entwicklung von Spielen theoretisch keine großen Mühen bescheren würde. In der Praxis bevorzugten später jedoch mehr Studios die Entwickler-Tools von Sega, anstatt die von Microsoft zu verwenden. Statt auf ein DVD-Laufwerk, das damals noch extrem teuer gewesen wäre, setzte die Dreamcast auf das eigene GD-ROM-Format.

Sega kleckerte nicht, sondern nahm für die neue Konsole insgesamt um die 500 Millionen Dollar in die Hand. Die Hälfte davon floss in die Entwicklung von Hardware und Software, der Rest stand dem Marketing zur Verfügung. Irimajiri, der vor Sega bei Honda, also in der Automobil-Industrie, Karriere gemacht hatte, machte darüber noch wenige Monate vor dem japanischen Release Witze: Die Zahlen hätten ihn selbst verblüfft, reichten diese Summen doch sonst auch Fahrzeugherstellern, um ein neues Auto zu entwickeln! Sega aber investiere hunderte Millionen Dollar, um ein kleines Gerät unter den Fernseher zu stellen.

Natürlich war dem Sega-Präsidenten bewusst, dass es genau dieses Geldeinsatzes bedurfte, um die neue Konsole nicht



» Die Werbung richtete sich gerne auch mal gegen die Konkurrenz.

» SEGA MEINTE ES MIT DEM DREAMCAST ERNST UND NAHM 500 MILLIONEN DOLLAR IN DIE HAND. DIE HÄLFTE DAVON FLOSS IN DIE ENTWICKLUNG VON HARDWARE UND SOFTWARE, DER REST STAND DEM MARKETING ZUR VERFÜGUNG. «

COMMUNITY DIE BESTEN DREAMCAST-WEBSEITEN

Sega-DC
www.www.sega-dc.de
Sega-DC ist die größte deutschsprachige Fansite zum Dreamcast. Die Seite gibt es bereits seit 2003, seitdem haben sich zahlreiche Artikel zu Software und Hardware angesammelt, auch das Forum ist noch gut besucht. Der News-Bereich wird seit einigen Monaten jedoch kaum noch gepflegt.

DC News
http://dreamcast.dcemu.co.uk
In der heutigen Zeit sollten die meisten PCs mit der Emulation von Segas 128-Bit-Konsole kaum noch Probleme haben. Diese Seite zeigt euch, was ihr dafür benötigt und wozu Amateur-Programmierer heute in der Lage sind. Zusätzlich gibt es einen News-Bereich.

Dreamcast-Scene
www.dreamcast-scene.com
Eine weitere Internetseite, die sich vor allem um die Emulation der Dreamcast kümmern. Auch hier gibt es jede Menge interessanter Inhalte sowie eine Community, die (unter anderem im stark frequentierten Forum) das Erbe des Dreamcast aufblühen lässt.

Dreamcast Junkyard
http://the-dreamcast-junkyard.blogspot.com
Der „Dreamcast-Schrottplatz" ist eine (oft amüsante) Ansammlung von Blogeinträgen, die fast jeden Aspekt des Dreamcast behandelt. Die Seite ist vor allem deshalb einen Blick wert, weil sie auch heute noch regelmäßige Updates erhält.

nur in die Regale, sondern auch ins Bewusstsein der potentiellen Kunden zu bringen. Sega war von Beginn an klar, dass es schwer werden würde, Sony, deren Playstation zwei Jahre Vorsprung hatte, Marktanteile abzuluchsen. „Wir haben die Stärke eines geschlagenen Unternehmens" gab Segas PR-Guru Yasushi Akimoto von sich. Trotz allen Draufgängertums war der Launch des Dreamcast ein großes Risiko. Das schwache Abschneiden des Saturn hatte Sega in die roten Zahlen gebracht, die Gewinne brachen in nur einem halben Jahr um ganze 75 Prozent ein. Jeder bei Sega wusste, dass der Versuch, durch großen Geldeinsatz im Konsolengeschäft wieder Fuß zu fassen, das Ende für die Firma bedeuten konnte.

Doch je näher die Veröffentlichung rückte, desto mehr wuchs auch die Hoffnung bei Sega. Das Interesse der Kunden war definitiv vorhanden, und Händler berichteten, dass große Vorbestellerzahlen zu erwarten seien. Dann schockte allerdings Grafikchip-Hersteller NEC die Entscheidungsträger: Die Produktion des PowerVR2 litt unter Problemen, nur einer von drei Prozessoren erfüllte in der Massenherstellung die Standards. Sega entschied sich, die Vorbestellungen in Japan beim Stand von 80.000 Einheiten einzufrieren und die prognostizierte Launch-Stückzahl im Heimatmarkt von 500.000 auf 150.000 zu senken. Zu allem Übel verzögerten sich auch noch wichtige Spiele wie *Sega Rally Championship 2* und *Sonic Adventure*.

Der Dreamcast kam in Japan am 27. November 1998 auf den Markt. Alle 150.000 verfügbaren Geräte waren gleich am ersten Tag ausverkauft. Und das, obwohl wie schon vier Jahre zuvor beim Saturn (*Virtua Fighter 3: Team Battle*) wiederum ein *Virtua Fighter* der einzige bedeutende Launchtitel war. Unbeeindruckt vom PowerVR2-Fiasko gab Sega selbstbewusst den Plan bekannt, bis zum März 1999 eine halbe Million Konsolen abzusetzen.

Doch diese Zahlen erwiesen sich als nicht schaffbar, zumal auch zugkräftige Spiele keine hohen Absätze erzielten. Capcoms umwerfendes *Power Stone* etwa war ein so großes kommerzielles Disaster, dass sich die Entwickler dafür entschuldigten, nicht die Erwartungen erfüllt zu haben. Spätestens jetzt begann man sich bei Sega zu sorgen. Im Vorfeld der Veröffentlichung im Westen senkte man den Preis von 29.000 Yen (damals ungefähr 500 DM) um ein Drittel auf 19.000 Yen und verzichtete damit auf jegliche Gewinne aus dem Konsolenverkauf. Dafür stiegen die Absatzzahlen deutlich, sodass sich wie geplant die Hardware-Basis vergrößerte. Dazu trug auch der Release von Namcos *Soul Calibur* bei: Allein die Ankündigung des Fighting Games für die 128-Bit-Konsole ließ die Sega-Aktie um 17 Prozent ansteigen.

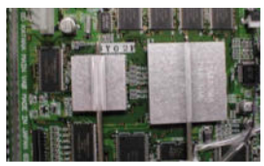
Während die Dreamcast in ihrem Heimatland Probleme hatte, Anschluss an die Konkurrenz zu finden, musste der Launch im Westen vorbereitet werden. In Nordamerika war es am 9. September 1999 soweit, in Europa einen Monat später. Die US-Veröffentlichung wurde zum Erfolg: Sega schaffte es kaum, die hohe Nachfrage zu befriedigen, und schon nach zwei Wochen standen eine halbe Millions Dreamcast in den US-Wohnzimmern.

Das Unternehmen verkündete stolz, dass man mit Software und Hardware einen Umsatz von 98 Millionen Dollar erzielt hatte – nie zuvor war eine Sega-Konsole in Nordamerika besser gestartet! Auch in Europa verlief der Einstand des Dreamcast vielversprechend: Hier wurde die Marke von einer halben Million abgesetzter Geräte zwar erst zur Weihnachtszeit 1999 erreicht, was aber den eigenen Prognosen ein halbes Jahr voraus war.

Aufgrund der Automaten-Herkunft von Sega war es klar, dass die Dreamcast mit vielen Arcade-Umsetzungen bedacht werden würde. Kurz vor dem japanischen Releasetermin gab Sega bekannt, dass sie ihre beliebte Model-3-Automatenhardware durch einen neuen Standard namens NAOMI (New Arcade Operation Machine Idea) ersetzen wollen. Im Grunde handelte es

» ***Shenmue*** **war der beste Beweis, dass der Dreamcast seinerzeit ein wahres Next-Gen-Gerät war.**

COOL BLEIBEN
Aufgrund der mächtigen Hardwarekomponenten der Dreamcast war es nötig, die Konsole per Lüfter vor dem Überhitzen geschützt wird. Sega entwarf sogar spezielle Kühlbleche, um die Temperatur von CPU und GPU so gering wie möglich zu halten. Gerüchten zufolge sollte hierbei eine Flüssigkeit die Hitze von den Chips über Metallrohre zum Lüfter abführen und damit eine sogenannte Konvektionskühlung sicherstellen. Bevor ihr jetzt allerdings eure Konsole öffnet, um euch diese Technik anzuschauen, solltet ihr wissen, dass sie lediglich in den japanischen Launch-Geräten zum Einsatz kam. Durch Verbesserungen im Produktionsprozess wurde in der späteren Herstellung garantiert, dass die Chips unter Last weniger Hitze entwickelten und sich ein normaler Lüfter als ausreichend für die Kühlung des Dreamcast erwies.



DREAMCAST

WENN EIN GERÄT NICHT AUSREICHT

Divers 2000 CX-1

Die All-in-one-Lösung in der Form von Sonics Kopf ist heute ein extrem begehrtes Sammlerstück und enthielt im Lieferumfang zusätzlich eine Tastatur, ein Rumble-Pack und ein Headset. Zusätzlich gab es eine Software für Telefonkonferenzen sowie eine Fernbedienung zur Nutzung als TV.

Hello Kitty

Schon Jahre, bevor sich Nintendo mit ihrem pinken DS gezielt an weibliche Spieler wandte, versuchte Sega of Japan die Aufmerksamkeit japanischer Schulmädchen mit dieser süßen Dreamcast zu erregen. Nur 2.000 Exemplare kamen in den Handel, weswegen auch männliche Sammler heute extrem scharf darauf sind.

R7

Der R7 wurde ursprünglich als Netzwerk-Konsole für Pachinko-Salons in Japan entworfen. Viele der Geräte fanden allerdings den Weg in die Freiheit und damit in die Hände von Sega-Sammlern. Das schlanke schwarze Design erinnert optisch stark an das Mega Drive.

Treamcast

Bei dieser chinesischen Modifikation handelt es sich nicht um eine offizielle Variante. Die portable Konsole hatte einen TFT-Bildschirm sowie eine Tragetasche zu bieten, konnte den damals bewährten Handhelds aber trotz ihrer Hardware-Power nicht das Wasser reichen.

»SPIELE WIE *CRAZY TAXI* LIESSEN SICH IN PIXELGENAUEN KONVERTIERUNGEN GENIESSEN, OHNE DASS MAN SICH MIT IRGENDWELCHEN PORTIERUNGS-BEDINGTEN EINSCHRÄNKUNGEN ARRANGIEREN MUSSTE.«

» **Die Speicherkarte mit Display (VMU) konnte sich nie durchsetzen.**

sich bei NAOMI und dem Dreamcast um dieselben Systeme – mit dem Unterschied, dass die Automaten auf den doppelten Hauptspeicher sowie den vierfachen Speicher für Sounds zurückgreifen konnten. Das wiederum hatte zur Folge, dass es sich bei den Heimkonvertierungen häufig um exakte Nachbildungen der Originale handelte – erstmals seit dem Neo Geo AES traf wieder der Begriff „Arcade perfect" zu.

Eine ganze Reihe von Arcade-Portierungen aus dem Hause Sega fanden auf die Konsole, darunter *Crazy Taxi, Outrigger, 18 Wheeler, F335 Challenge, Dynamite Deka 2* und *Virtua Tennis*. Zusätzlich wurde die Dreamcast auch von anderen führenden Studios aus Japan unterstützt. Der ehemalige Saturn-Alliierte Capcom brachte nicht nur einige exzellente NAOMI-Spiele wie *Capcom vs SNK, Marvel vs Capcom 2* und *Project Justice*, sondern veröffentlichte fast schon im Wochentakt 2D-Prügler wie *Street Fighter III, DarkStalkers/Vampire Chronicle* oder *Jojo's Bizarre Adventure*. Capcom machte beim Dreamcast keine halben Sachen, was auch der wohl wichtigste Titel des Unternehmens für die Sega-Konsole verdeutlichte: *Resident Evil Code Veronica* sorgte aus dem Stand heraus für ein gesteigertes Interesse am Dreamcast, war die Horror-Reihe bis zu diesem Zeitpunkt doch Sony-exklusiv gewesen. Letzten Endes fand *Code Veronica* auch auf die PlayStation 2 und Nintendos GameCube – viele Fans geben jedoch dem Dreamcast-Original den Vorzug.

» **Nachdem Sega der Konsole den Rücken kehrte, erschienen noch einige NAOMI-basierte Shooter: *Ikaruga, Border Down, Last Hope, Trizeal, Radilgy, Chaos Field*.**

Mit der Unterstützung durch weitere Third-Party-Entwickler tat sich Sega hingegen schwer. Firmen wie EA waren noch durch den Saturn gebranntes Kind. Sie ignorierten die Dreamcast weitestgehend und konzentrierten sich stattdessen auf die weit profitablere PlayStation. Im Fall von EA wurde sogar davon ausgegangen, dass dem Publisher bessere Veröffentlichungsbedingungen bei der PlayStation 2 angeboten wurden, würden sie dem Dreamcast keine Beachtung schenken. Andere Studios wollten erst den Markt und vor allem die Verkaufszahlen des Sega-Geräts beobachten, bevor sie sich ihm widmeten.

So kam es, dass nach dem positiven Launch im Westen die Zahlen dennoch einbrachen. Am Horizont zeichnete sich schon die PlayStation 2 ab, was womöglich viele Spieler von einem Kauf der Dreamcast abhielt. So griff Sega, wie schon in Japan, auch in USA und in Europa früh zu ersten Preisanpassungen. Diese konnten das Problem aber nur abschwächen, nicht lösen. Sega befand sich in einem Teufelskreis: Je mehr die Verkäufe nachließen, desto mehr Entwickler entschieden sich gegen die Konsole. Selbst wichtige Partner wie Namco (*Soul Calibur*) gingen auf Distanz.

Nun lag es fast allein an Sega, die Dreamcast mit hochqualitativer Software zu unterstützen. Segas Entwicklungsteams waren jedoch hauptsächlich auf Automatenspiele spezialisiert und taten

» **Die Maracas zu *Samba de Amigo* brachten schon vor der Wii eine Bewegungssteuerung in die Wohnzimmer.**

» Das Zip-Laufwerk fand nie in den Handel.

sich schwer damit, Zielgruppen zu erreichen, die von der PlayStation mittlerweile tiefgehende Spielerfahrungen gewöhnt war. Segas Arcade-Ports waren nah an der Perfektion, doch genau das stellte sich als unerwartetes Problem heraus: Während Automaten ihre Kunden meist nur über kurze Zeiträume unterhalten müssen, zielten immer mehr Konsolenspiele auf deutlich zweistellige Stundenwerte bei der Spielzeit. Sega versuchte sein Bestes, doch selbst Ausnahmetitel wie *Shenmue* konnten nicht verhindern, dass die Dreamcast häufig nur als Konsole für Automatenumsetzungen angesehen wurde.

Mit ihren Onlinefunktionen hatte die Dreamcast noch ein As im Ärmel. Doch das Unternehmen war unglaublich langsam darin, sie den Kunden schmackhaft zu machen: Obwohl der Onlinedienst vom ersten Tag an zur Verfügung stand und unter anderem Zugriff auf E-Mails ermöglichte, fehlte es an passender Software. In der Werbung versprach man noch großspurig Duelle gegen „sechs Milliarden Spieler" – Sega Europa war bei dieser Aussage optimistisch davon ausgegangen, dass jeder Mensch auf der Erde als Gegner in Frage käme. In der Realität aber vermieste das viel zu langsame Modem den Multiplayer-Freunden den Spaß.

Als im März 2000, nach mehreren Verzögerungen, die PlayStation 2 auf den Markt kam, hatte für Segas 128-Bit-System die letzte Stunde geschlagen. Ironischerweise war das Launch-Lineup der PS2 den aktuellen Dreamcast-Neuveröffentlichungen unterlegen. Doch Sonys Marke war so stark, dass sich ihre Konsole dennoch verkaufte wie geschnitten Brot.

Um endlich das Potenzial der Onlineverbindung zu nutzen, entschied sich Sega in den USA zu einer drastischen Finanzspritze: Jeder, der für zwei Jahre dem SegaNet-Dienst beitrat, erhielt einen Rabatt von 150 Dollar (was dem Preis der Konsole entspracht). Es folgte eine weitere Preisaktion, und die Hardwareverkäufe stiegen um 156 Prozent. Allerdings war das Ausgangsniveau niedrig gewesen; Sega besaß auch danach lediglich 15 Prozent Anteil am US-Videospielemarkt, während Nintendo auf 30 und Sony auf 50 Prozent kamen.

» Das verstörende *Seaman* griff auf das Mikrofon zurück.

» Die NAOMI-Arcade-Hardware war eine Dreamcast mit mehr Speicher.

Schon vor der Veröffentlichung der Dreamcast war Sega in ernsthaften finanziellen Schwierigkeiten gewesen. Die Massive Investition in die neue Konsole hatte die Situation noch mal wesentlich verschlechtert. Das Unternehmen konnte so nicht weitermachen und entschied sich 2001, die Reissleine zu ziehen: Es stellte die Produktion ihrer aktuellen Konsole ein und trat fortan nur noch als Drittanbieter auf. Damit fehlte plötzlich einer der großen Wohnzimmer-Konsolen-Produzenten. Für Sega-Fans kam die Meldung wie ein Schock, doch Branchenexperten hatten diese Entwicklung bereits Monate vorher vorausgesagt. Obwohl Sega zu diesem Zeitpunkt behauptete, dass sich noch Spiele für Dreamcast in Entwicklung befänden, hatte man dem System schon den Rückgen gekehrt.

Lediglich die enge Verbindung zu NAOMI erwies sich für die größten Fans als Rettungsleine. Das Arcade-System war unglaublich beliebt, und japanische Automaten-Entwickler schätzen daran die Preisgünstigkeit. In den folgenden Jahren wurde die Dreamcast daher mit einer Reihe guter Spiele beglückt, die nach der Spielhalle auch im kleinen Rahmen für die Sega-Konsole veröffentlicht wurden, darunter *Radilgy, Trizeal, Under Defeat, Trigger Heart Exelica* und *G revs Border Down*. Letzteres war sogar so begehrt, dass es nach der ersten Auflage nachproduziert werden musste. Übrigens erscheinen, als Indie-Produktionen, bis heute noch vereinzelt Dreamcast-Titel, beispielsweise das Rollenspiel *Pier Solar* (Oktober 2015).

So zwangsläufig, wie es in unserer Nacherzählung erscheinen mag, war das Scheitern der Dreamcast freilich nicht. Sie war eine potente Konsole, die erste mit 128-Bit-Architektur. Sie kam von einem erfahrenen Hersteller, und sie bekam viele tolle Spiele spendiert. Deshalb musste eine ganze Reihe von Gründen und Widrigkeiten zusammenkommen, um ihre aktive Lebenszeit auf nur drei Jahre zu begrenzen: der ausbleibende Support durch Third-Party-Entwickler. Die Dominanz der Arcade-Konvertierungen. Die mangelnde Unterstützung und Bewerbung der Online-Anbindung. Die Entscheidung gegen das DVD-Format (das später ein wichtiges Sekundärargument für den Kauf der PlayStation 2 wurde). Die Marktmacht des Überraschungsdebütanten PlayStation. Und dessen nicht allzu lange nach der Dreamcast erscheinenden Nachfolgers, der PS2.

Wir trauern der Dreamcast definitiv nach: Spiele wie *Crazy Taxi* ließen sich in pixelgenauen Automaten-Konvertierungen genießen. Die Online-Anbindung war seinerzeit revolutionär, auch wenn sie alles in allem noch sehr rudimentär wirkte. Der Einstieg in die Welt des Internets war im Vergleich zu einem PC inklusive Modem sogar unschlagbar günstig. Auch auf der Software-Seite gab es – Arcade-Übergewicht hin oder her – mit Titeln wie *Soul Calibur, Rez, Jet Set Radio, Daytona USA, Dead or Alive 2, Skies of Arcadia* oder *Shenmue* genügend Auswahl. Nur ließen sich zu wenige potentielle Kunden von diesen Argumenten überzeugen – und dabei hätten es nicht mal die in der Werbung erwähnten „sechs Milliarden Spieler" sein müssen.

» Diese Prototypen zeigen: Das Design des Dreamcast hätte hässlicher sein können.

GESCHEITERTE ERWEITERUNGSPLÄNE

Die Auswahl an zusätzlicher Peripherie für die Dreamcast ist bemerkenswert. Neben üblichen Arcade-Sticks und speziellen Joypads für Prügelspiele gab es auch eine überarbeitete Version des Twin-Stick-Controllers des Saturn (für das Mech-Spiel Virtual On), ein Lenkrad, ein Rumble-Pack, eine Tastatur, eine Angel sowie Kamera, Mikrofon und sogar Bewegungs-sensitive Maracas (für Samba de Amigo). Die wohl bekannteste Erweiterung für die Dreamcast war die Visual Memory Unit (VMU), die zum einen Speicherdaten beherbergte und zum anderen mit ihrem Display als separate kleine Konsole genutzt werden konnte. Wie auch Sony mit ihrer PocketStation hatte Sega für die VMU große Pläne, doch die kurze Batterielaufzeit machte diesen einen Strich durch die Rechnung: Jeder Besitzer eines Dreamcast wird sich noch an das nervige Piepen erinnern können, das die batterielose VMU von sich gab, wenn die Hauptkonsole eingeschaltet wurde.

PlayStation 2

2000 – 2013

Das Vermächtnis

Ende 2012 stoppte Sony die Produktion der PlayStation 2 in Japan, im März 2013 erschien das letzte PS2-Spiel. Und nur wenige Monate vor dem Erscheinen der PS4 blickt Retro Gamer nun auf die wichtigsten Momente im Leben der beliebtesten Spielkonsole der Welt zurück.

Mit unglaublichen 155 Millionen verkauften Einheiten seit dem Start im Jahr 2000 ist die PlayStation 2 offiziell die meistverkaufte Spielkonsole aller Zeiten. Die Nachfolge der überaus beliebten PlayStation anzutreten war dabei nicht gerade einfach, doch die Konsole schaffte es, ihre Startschwierigkeiten zu überwinden, nicht zuletzt durch zahlreiche Spiele-Blockbuster wie *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Gran Turismo 3: A-Spec* und *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Außerdem war die PS2 für viele Käufer auch gleichzeitig der Erstkontakt mit dem Medium DVD als Möglichkeit zur Filmwiedergabe – ein Faktor, der dem Format in vielen Teilen der Welt überhaupt erst zum Erfolg verhalf und der Konsole einen Vorsprung vor dem Sega Dreamcast bescherte. Die weiteren Konkurrenten Xbox und GameCube boten Filmgenuss per DVD nur mit einem Zusatzgerät oder gar nicht an. Diese Strategie wiederholte Sony dann auf der PS3, die lange Zeit einen der günstigsten Blu-ray-Player darstellte. Doch vor allem die fantastische Bibliothek an PS2-Spielen, die im Lauf der Jahre erschienen, spricht für sich. Nach fast 13 erfolgreichen Jahren stellte Sony die Produktion vor einigen Monaten endgültig ein. Schnappt euch also euren DualShock-Controller und die 8-MB-Speicherkarte und begleitet uns auf eine Zeitreise durch die faszinierendsten Momente im Leben dieser Ausnahmekonsole.

Ankündigung der PlayStation 2 März 1999

Durch die offizielle Ankündigung der PlayStation 2 zerplatzen die Träume der Sega Dreamcast, einen signifikanten Marktanteil etablieren zu können. Millionen von Besitzern der PlayStation halten ihr Geld lieber für den Sony-Nachfolger zurück, statt die Seiten zugunsten von Sega zu wechseln.

Start

März 2000

Die PlayStation 2 kommt in Japan mit zehn Launch-Titeln auf den Markt, darunter *Ridge Racer V* und *Street Fighter EX3*. Die 980.000 in den ersten 24 Stunden verkauften Einheiten zeigen, dass der Vorgänger PS1 nicht nur ein Glückstreffer war.

TimeSplitters Oktober 2000

Der epische Shooter *TimeSplitters* kommt zum Konsolenstart auf den Markt. „*TimeSplitters* war das erste Spiel von Free Radical Design – das Spiel sollte allen zeigen, dass wir eine richtige Firma sind und nicht eines der zahllosen anderen Start-ups, die vor Ehrgeiz strotzten und es dann doch nicht schafften“, sagt der Programmierer Steve Ellis. „Wir fingen bei null an und mussten das Team, die Tools und das Spiel aufbauen – auf einer neuen Plattform. Es war unglaublich anstrengend, aber gleichzeitig unglaublich spannend. Beim Spiel selbst zielten wir auf etwas Einzigartiges ab, was nicht der Genrenorm entsprechen sollte. Ich war mit dem Ergebnis sehr zufrieden.“

SONY
PS2
PlayStation 2
MEMORY CARD
MagicGate
SONY
SONY
PlayStation
SELECT
START

Start in Nordamerika **Oktober 2000**

Der Start in Nordamerika verläuft genauso erfolgreich wie der in Japan. Die PlayStation 2 kommt mit 26 Spielen in die Regale, darunter *Dead Or Alive 2: Hardcore*, *Fantavision* und *Silent Scope*. Innerhalb von 24 Stunden sind alle 500.000 Exemplare ausverkauft, was Sony ein nettes Sümmchen von 250 Millionen Dollar einbringt. Einen Monat später schafft Sony den Hattrick mit dem ebenso gelungenen Start in Europa, bei dem jedoch nur 16 Spiele verfügbar sind.

Devil May Cry **August 2001**

Hideki Kamiyas *Devil May Cry*-Reihe gibt ihr Debüt auf der PS2. Dantes erstes Abenteuer wird zu einem der coolsten und zugänglichsten Titel und setzt neue Maßstäbe. Die Fortsetzung von 2003 war eine kleine Enttäuschung, aber der dritte Teil wird als eines der besten PS2-Spiele angesehen. Capcom startete die Serie vor Kurzem mit dem von Ninja Theory entwickelten *DmC – Devil May Cry* für Xbox 360 und PS3 neu – mit einem Bubi-Dante ohne typisch weiße Mähne. Auch eine HD-Trilogie ist für diese Konsolen verfügbar.

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

November 2001

Konami bringt unter riesigem Medienrummel *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* auf den Markt. Im Nachfolger zum erfolgreichen Original kehrt Solid Snake zurück, wobei der eigentliche Spielercharakter Raiden ist – derselbe Raiden, der im diesjährigen *Metal Gear Solid: Revengeance* (ein Schnetzel-Spiel) zu einem Cyborg mutiert ist. Bei Kritikern und Spielern ist *Sons of Liberty* beliebt, weil es als eines der ersten „postmodernen" Videospiele eine wendungsreiche Story hat und sich nicht scheut, mit Konventionen des Genres zu brechen.

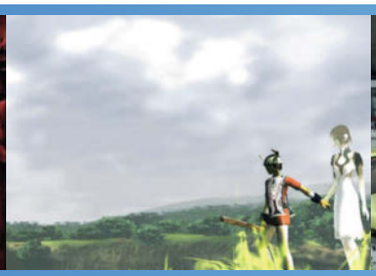
Gran Turismo 3: A-Spec **April 2001**

Gran Turismo 3: A-Spec erscheint in Japan. „*Gran Turismo 3* war ein zweischneidiges Schwert für mich", erzählt Spielejournalist Julian Rignall. „Es war zwar definitiv bei Grafik und Sound Höhepunkt auf der PS2, aber das Gameplay wirkte irgendwie zu vertraut, wie eine brandneue Hochglanzkarosserie auf einem alten Fahrgestell. Zu viel Vertrautheit führt anscheinend zu Geringschätzung, zumindest war es bei mir und *GT3* so. Ich mochte das Spiel zwar, aber den zweiten Teil hatte ich noch vergöttert."

Grand Theft Auto

Oktober 2001

Rockstar bringt *Grand Theft Auto 3* auf den Markt, den ersten Teil der Serie mit 3D-Grafik. Das Spiel löst erwartungsgemäß eine Debatte über Gewaltdarstellung aus, verkauft sich aber wie geschnitten Brot, haucht der GTA-Reihe neues Leben ein und zieht eine Flut von Nachahmern nach sich.



Final Fantasy X **Juli 2001**

Final Fantasy X erscheint in Japan. Als erstes Final Fantasy auf der PS2 erfährt es einen riesigen Hype und verkauft weltweit 6,6 Millionen Einheiten, wodurch sein großzügig dimensioniertes Budget von mehr als 30 Millionen Dollar nachträglich gerechtfertigt wird. 2003 kommt mit *Final Fantasy X-2* erstmals ein direkter Nachfolger innerhalb der Serie heraus, also im selben Szenario und mit denselben Charakteren.

PlayStation 2 Netzwerkadapter **Juli 2001**

Die PlayStation 2 geht mit dem Start des Playstation-2-Netzwerkadapters in Japan offiziell ans Netz, genau wie ihre Online-Dienste. Die Dienste kommen schließlich im August 2002 in Nordamerika und im Juni 2013 auch in Europa auf den Markt.

Ico **September 2001**

Als einer der am meisten bejubelten PlayStation-2-Titel überhaupt kommt *Ico* in Japan auf den Markt. Das Meisterwerk von Fumito Ueda und Kenji Kaido macht gnadenlos Schluss mit überflüssigen Spielelementen, um ein hochgradig eindringliches Erlebnis bieten zu können. Nach wie vor ist *Ico* ein Klassiker der Unterhaltungsoftware – wenn man von der schrecklich hässlichen US-Packung absieht.

Pro Evolution Soccer

November 2001

Zusammen mit *Metal Gear Solid 2* startet Konami die berühmte *Pro Evo Soccer*-Reihe. „Sobald der erste Code für *Pro Evolution Soccer* fertig war, war es klar, dass es etwas ganz Besonderes werden würde", erklärt PES-Teamchef Jon Murphy. „Es war fantastisch, die Serie und damit auch die Fanbasis wachsen zu sehen. Das Team übertraf sich immer wieder selbst, besonders als wir PES5 und PES6 fertigstellten. Das war großartig."

The Getaway **Dezember 2002**

Nachdem es monatelang intensiv gehypt wurde, kommt *The Getaway* auf den Markt. Eigentlich ist es als Launchtitel vorgesehen, doch die Fertigstellung verzögert sich aufgrund des Projektumfangs mehrfach. Das Spiel kommt bei den Kritikern nicht so gut an, wie die beeindruckende Präsentation vermuten lässt. Brendan McNamaras nächstes Spiel wird, viel später, *L.A.Noire.*

PSX **Dezember 2003**

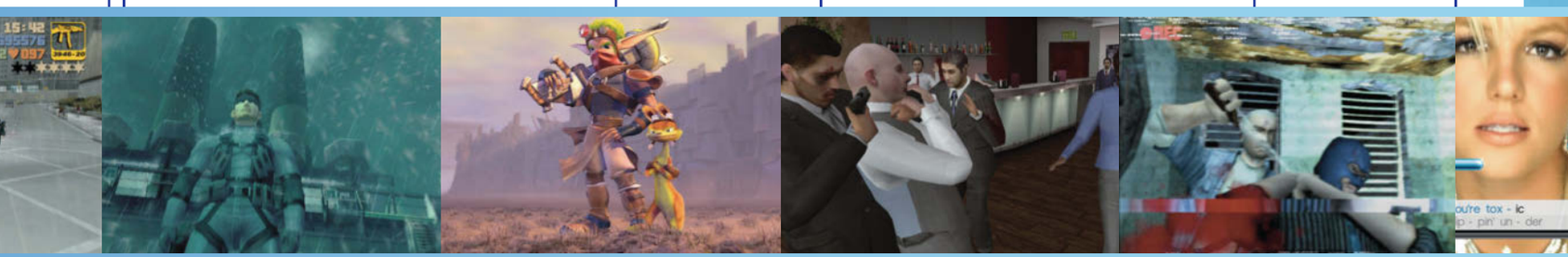
Sony veröffentlicht die PSX in Japan, eine Kreuzung aus PlayStation 2 und digitalem Videorekorder. Hier taucht zum ersten Mal die bekannte XrossMediaBar auf, ein grafisches Menü, das später auch auf der PlayStation Portable, der PlayStation 3 und diversen Sony-Fernsehern und -Playern eingesetzt wird. Das System war kein großer Erfolg und ist daher heute ein Sammlerstück.

Jak And Daxter **Dezember 2001**

Nach dem Erfolg von *Crash Bandicoot* veröffentlicht Naughty Dog (aktueller Hit: *The Last of Us*) das ulkige 3D-Plattform-Spiel *Jak and Daxter*. Es verkauft 4,2 Millionen Einheiten weltweit und etabliert eine weitere erfolgreiche PlayStation-Marke. Endgültig berühmt wird Naughty Dog später mit der *Uncharted*-Serie für PS3.

Manhunt **November 2003**

Selbst die Schöpfer von Rockstars kontrovers diskutiertem Spiel *Manhunt* fühlten sich während der Entwicklung unwohl. In Deutschland wurde das Spiel aufgrund der exzessiven Gewaltdarstellung beschlagnahmt, in Großbritannien ein Mord an einem 14-Jährigen damit in Verbindung gebracht (was sich später allerdings als falsch herausstellte). Eine Fortsetzung erschien im Jahr 2007.



EyeToy **Oktober 2003**

EyeToy kommt auf den Markt. Diese winzige Kamera kann getrost als Wegbereiter für spätere Bewegungssteuerungen wie Nintendo Wii oder Xbox Kinect bezeichnet werden. Sony verkaufte insgesamt zehn Millionen EyeToy-Kameras.

SingStar

Mai 2004

Sonys Versuch, auf der Karaoke-Welle mitzuschwimmen, schlägt ein wie ein Blitz: Von allen *SingStar*-Titeln wurden allein in den PAL-Gebieten bis heute über 70 Millionen Stück verkauft. Sie decken mittlerweile alle erdenklichen Musikgenres ab und dürften für viele schlaflose Nächte bei den Nachbarn gesorgt haben.

Katamari Damacy **September 2004**

Katamari Damacy von Keita Takahashi wird in Japan veröffentlicht. Schnell baut sich eine so große Fangemeinde um die klebrige Kugel auf, dass das Spiel auch in Nordamerika erscheint. Takahashi erklärt später, dass er kein innovatives oder originelles Spiel machen, sondern einfach nur den Spaß beim Spielen zurückbringen wollte.

Seeblockade

In Europa kommt es im Dezember 2004 zu einem Lieferengpass bei der PS2 Slim, da ein Schiff den Suezkanal zwei Wochen lang blockiert und die Ladung aus China nicht durchkommt. In Großbritannien fällt die Zahl der wöchentlich verkauften Einheiten deswegen von durchschnittlich 70.000 auf nur noch 6.000.

PS2 Slim **September 2004**

Sony kündigt die PlayStation 2 Slimline an – eine kleinere und leichtere Version des Originalsystems. Das Einzugslaufwerk an der Vorderseite wird durch einen Toploader ersetzt und der interne Transformator entfernt. Leider führt die Einsparung des Erweiterungsschachts dazu, dass das Gerät mit *Final Fantasy XI* inkompatibel ist, da das Online-Spiel eine interne Zusatzfestplatte in eben diesem Schacht zwingend voraussetzt.

Killzone **November 2004**

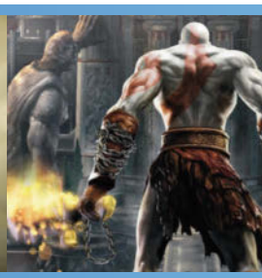
Killzone, von PS2-Fans zum „*Halo*-Killer" (dem Xbox-Erfolgsspiel) verklärt, kommt auf den Markt. „*Killzone* bot auf der PS2 eine kompromisslose Hardcore-Erfahrung", erinnert sich Produzent Alistair Burns. „Für die Spieler bedeutet das seit zehn Jahren Hype, epische Geschichten und Action satt. Ich erinnere mich, wie Spieler die Zeiten posteten, die sie für unsere Demo-Levels brauchten. Bei *Killzone* wirkten und wirken Hunderte von Leuten mit, auf die ich immer stolz sein werde!" Ein Ende ist nicht in Sicht: Erst kürzlich haben wir auf der E3 2013 mit Genuss den PS4-Titel *Killzone: Shadow Fall* angespielt…

Monster Hunter **September 2004**

Für viele war *Monster Hunter* die logische Weiterentwicklung von Segas *Phantasy Star Online*. Es legte denselben Fokus auf das Online-Spiel wie auf den Kampf mit spektakulären Monstern. Der Unterschied bestand in der mittelalterlichen statt SF-Umgebung und darin, dass man seinen Charakter auf spezielle Art und Weise hochleveln konnte. Dies geschah nicht wie bei *Phantasy Star Online* über Erfahrungspunkte, sondern über Ressourcen, die man in der Wildnis oder bei besiegten Gegnern fand. Im Mai 2005 kam das Spiel in Europa heraus.

Dragon Quest VIII **November 2004**

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King wird in Japan veröffentlicht. Als erstes Spiel der extrem erfolgreichen RPG-Reihe mit Umgebungen in voller 3D-Grafik verkauft *Dragon Quest VIII* unglaubliche drei Millionen Einheiten in seiner ersten Woche. Im folgenden Jahr erscheint die US-Version, während sich die Spieler in Europa noch bis 2006 gedulden müssen.



Grand Theft Auto: San Andreas

Oktober 2004

Das später meistverkaufte Spiel auf der PS2, *Grand Theft Auto: San Andreas*, wird veröffentlicht. Es sollte insgesamt über 17 Millionen Einheiten weltweit absetzen. Ein riesiges, frei begeh- und befahrbares Gebiet ohne Ladezeiten und der berühmt-berüchtigte „Hot Coffee"-Mod machten das Spiel zum Hit.

God Of War **März 2005**

Der Spartaner Kratos beginnt sein blutiges Wirken im PlayStation-2-Titel *God of War*. Das Spiel der Santa Monica Studios und des Designers David Jaffe verbindet die griechische Mythologie mit einem Gewaltgrad, der normalerweise nur in Spielen wie *Mortal Kombat* zu finden ist. Es verkaufte insgesamt über 4,6 Millionen Stück weltweit und rief eine der beliebtesten Marken von Sony ins Leben. Zuletzt erschien 2013 der Serienteil *God of War: Ascension*.

Phil Harrison September 2005

Sony Computer Entertainment ruft Sony Computer Entertainment Worldwide ins Leben und setzt Phil Harrison auf den Chefsessel. Dieser spielt eine Schlüsselrolle beim Launch der 32-Bit-PlayStation und der PlayStation 2, verließ dann aber die Firma und arbeitet nun beim Rivalen Microsoft.

Guitar Hero November 2005

Guitar Hero gibt auf der PlayStation 2 sein Debüt, inklusive des berühmt gewordenen Gitarren-Controllers. „*Guitar Hero* bedeutete den beteiligten Personen so viel", verrät uns der Produzent John Tam. „In vielerlei Hinsicht sehen wir das Spiel heute als markant für das Genre in der westlichen Welt an. Wir hatten als Publisher nur eine Handvoll Leute, die überhaupt Erfahrungen in der Industrie hatten, aber unsere Ziele waren sehr klar. Wir wollten Spieler durch die Musik und spezielle Controller so mitreißen, wie es in Asien schon lange funktionierte. Das Magische daran war, dass über 100 Personen dazu beitrugen, das „Plastikgitarrenspiel" zu einem derartigen Blockbuster werden zu lassen."

Kaz Hirai November 2006

Ken Kutaragi (im Bild) wird von Kaz Hirai als Präsident von Sony Computer Entertainment abgelöst, dem früheren Chef von SCE America. Kutaragi wird von vielen als Vater der PlayStation angesehen und hat nun die Rolle des Ehrenvorsitzenden von SCEI inne. Kaz Hirai ist heute Präsident des Gesamtkonzerns Sony.

Shadow Of The Colossus Oktober 2005

In diesem Monat erscheint mit *Shadow of the Colossus* der spirituelle Nachfolger des Kultklassikers *Ico*. Für Kritiker und Spieler gleichermaßen war es mit seinen riesigen Gegnern eine Offenbarung, die wie animierte Puzzles auf Schwachstellen untersucht werden mussten. Das Spiel erschien 2011 gemeinsam mit Ico in einer brillant überarbeiteten HD-Fassung für PS3.

Odin Sphere Mai 2007

Das 2D-Rollenspiel *Odin Sphere* erscheint als Quasi-Nachfolger des Sega-Dreamcast-Klassikers *Princess Crown*. Vanillaware zeigte damit eindrucksvoll, dass die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bereits sieben Jahre alte PlayStation 2 noch zu einigen künstlerischen Überraschungen fähig war.

Buzz! Oktober 2005

Buzz!: The Music Quiz erscheint mit seinem mittlerweile kultigen „Buzzer" als Controller. In diesem Mehrspieler-Titel nimmt der Spieler an einer Quizshow teil, die vom Quizmaster Buzz moderiert wird und 1.000 Musikstücke und 5.000 Fragen enthält. In den Nachfolgern ging es um Allgemeinwissen, Sport oder Filme.

Sony Bravia KDL22PX300 Dezember 2010

Späte Würdigung: Sony veröffentlicht den KDL22PX300, einen 22-Zoll-Fernseher mit einer eingebauten PlayStation-2-Konsole. Er kostet etwa 300 Euro und wartet mit vier HDMI-Eingängen auf.

Das Ende einer Ära

Dezember 2012 – März 2013

Im Dezember 2012 wurde die letzte Ladung von PlayStation-2-Konsolen in den japanischen Fabriken von Sony produziert. In jener Woche wurden in Japan noch einmal 2.078 Stück verkauft – mehr als von der Xbox 360. Kurz darauf stellt Sony formell die Unterstützung für die Konsole in allen Regionen ein. Über 3.800 Spiele wurden während ihrer Lebenszeit veröffentlicht und machten sie zur Konsole mit den meisten Spielen und verkauften Einheiten. Als allerletztes japanisches Spiel kam im März 2013 *Final Fantasy XI: Adoulin no Makyou* heraus.

GAMECUBE

DER PREIS FÜR DIE „NIEDLICHSTE SPIELKONSOLE“ GEHT OHNE FRAGE AN DEN GAMECUBE – DOCH IM INNEREN STECKTE WAHRE SPIELE-POWER. WIESO KONNTE SICH DER LILA WÜRFEL TROTZDEM NICHT DURCHSETZEN?

» Gleich kämpfen sie: Link und Sheik.

Lange Zeit war Nintendo die klare Nummer 1 im Konsolengeschäft gewesen. Gerade in USA war „Play the Nintendo“ gleichbedeutend mit „ein Videospiel spielen“. Doch was der Traditionshersteller aus Kyoto mit NES, Game Boy und SNES aufgebaut hatte, kam mit dem N64 ins Wanken: Trotz toller Spiele wie *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* oder der *Super Mario 64* kam die 64-Bit-Maschine nicht gegen Sonys Konsolen-Einstand, die Playstation, an. Außerdem erwarb sich Nintendo mit dem N64 den Ruf, kein leichter Partner für Dritthersteller zu sein: Aufgrund der hohen Qualität der Inhouse-Titel und der nicht minder hohen Ansprüche an Drittanbieter-Software verkauften sich externe Titel meist viel schlechter als die Nintendo-Spiele.

Fünf Jahre nach dem N64 sollte ein neues Gerät die Vorherrschaft zurückerobern. Die neue Konsole bekam den Arbeitstitel Dolphin (Delfin), der sich dann zu Starcube und schließlich Gamecube veränderte. Der Tier-Bezug des ursprünglichen Namens lebte fort, so bekam die Grafikeinheit die Bezeichnung Flipper verpasst, die CPU hieß Gekko.

Die Gründe für den durchwachsenen Erfolg des N64 hatte man analysiert, und war unter anderem auf den Datenträger als Ursache für die Niederlage gegen die Playstation gekommen: Wo diese auf vergleichsweise riesige (700 MB) und vor allem günstige CD-Scheiben als Medium setzte, hing das N64 immer noch der guten alten Cartridge an. Die machte zwar die Ladezeiten kürzer, beschränkte aber die Entwickler in der Auslebung ihrer Visionen zu stark und war viel teurer in der Produktion.

Doch ähnlich wie Segas Dreamcast auf ein eigenes Datenträger-Format setzte, buk man auch in Kyoto am liebsten eigene Brötchen: Das DVD-Format wurde ignoriert, stattdessen die MiniDVD (eine proprietäre, am DVD-Standard nur orientierte Lösung von Panasonic) verwendet. Natürlich saßen im Nintendo-Hauptquartier keine unzurechenbaren Träumer. Das DVD-Format war Ende der 90er erst im Entstehen und kostenaufwändig, und das kleine MiniDVD-Format (8cm Durchmesser) hatte unbestreitbare Vorteile: Zum einen passte es rein größenmäßig zum geplanten zierlichen Look des Dolphin, zum anderen schien die Speichergröße von 1,46 GB ausreichend zu sein – übertraf sie doch die der CD-ROM um etwa das Doppelte. Auch der Umstand, dass ein unübliches Datenträger-Format Raubkopien zumindest stark erschweren würde, spielte vermutlich eine Rolle. Und schließlich versprach das Miniformat kürzere Ladezeiten, weil rein physisch der Lesekopf des Laufwerks weniger weite Distanzen zurücklegen musste, um die Sektoren der miniDVD abzutasten.

TOP-10-SPIELE

Die folgende Auswahl fiel uns schwer, aber es ist kein Versehen, dass *Super Mario Sunshine* darin fehlt...

1. SUPER SMASH BROS. MELEE

Berühmte Charaktere aus allen Nintendo-Serien hauen sich auf die Nase: ein unglaubliches Multiplayer-Vergnügen, das vielen Fans bis heute als das beste Smash Bros. Spiel gilt.

2. THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Auch wenn *Twilight Princess* als Wii-Titel gilt und auf GC einige Gags fehlen (Midras Stimme kam aus der WiiRemote): Diese Version war das Original, und besser zu steuern.

3. RESIDENT EVIL 4

Das sechste *Resident Evil* berechnete die Umgebung in Echtzeit, verwendete erstmals die Schulterperspektive und betonte die Action stärker. Auch technisch ein Glanzlicht auf dem GC.

4. METROID PRIME

Die Story schließt direkt an das allererste *Metroid* an, doch sonst war es ein (gelungener) Neustart: Erstmals schickten wir unsere Heldin Samus in 3D durch die Raumstation.

5. THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Wind Waker bepinselte seine Polygone im Cel-Shading-Stil, was es aussehen ließ wie ein zum Leben erwecktes Anime zum Mitspielen. Inhaltlich nicht ganz perfekt, aber doch sehr gut!

6. FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Bildet mit dem später für Wii erschienenen *Radiant Dawn* ein Ganzes und bot die typischen Stärken der Strategie-RPG-Serie: Beinharte Rundentaktik, viel Story und dauerhafte Tode.

7. IKARUGA

Ein Bullet-Hell-Shooter par excellence mit einem Kniff: Indem ihr blitzschnelll die Farbe eures Raumschiffs ändert, werden die Kugeln derselben Farbe ungefährlich für euch.

8. TALES OF SYMPHONIA

Es gab nicht viele echte RPGs für den Gamecube, umso dankbarer waren wir Namco für diesen epischen Exklusivtitel aus der Tales-Serie. Wobei: In Japan erschien es auch für PS2.

9. PIKMIN

Von einem Ameisenhügel in seinem Garten ließ sich Shigeru Miyamoto zu diesem bockschweren Echtzeitstrategie-Puzzle-Mix inspirieren. Der Knuddel-Look täuscht!

10. SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

Wir halten diesen Launch-Titel (ein Port von der Dreamcast) für das bessere Hüpfspiel als *Super Mario Sunshine*. Es war der erste GC-Titel, das sich mit dem GBA verbinden ließ.

Doch die Prognose in Sachen Datenmengen ging kräftig schief: Nicht zuletzt die vorher erscheinende Playstation 2 ebnete immer größerem Speicherhunger für Render- oder FMV-Szenen oder einfach mehr Grafik-Assets den Weg, mit der dreifachen Speichermenge als die miniDVD. Irgendwann reichte selbt auf Gamecube die miniDVD nicht mehr aus, so benötigten die Resident Evil-Spiele zwei Scheiben.

Auch etwas anderes unterschätzte das Nintendo-Management: Was für ein geniales sekundäres Kaufargument es für die Playstation 2 war, gleichzeitig ein DVD Player zu sein. Da mochte die Bedienung per Gamepad noch so umständlich sein: Wer sich eine PS2 leistete, konnte auf einen der damals noch sündteuren Stand-alone-DVD-Player verzichten. Dieses Zusatzargument blieb dem Gamecube also verwehrt, und damit auch die Chance, sich als Zentrum des Heimkinos für ältere Spielefans zu empfehlen.

Nein, der Gamecube sollte nicht erwachsen wirken, ganz im Gegenteil: In dem rund 15 x 16 x 11 cm messenden Quader – hinreichend würfelförmig, um den Namen „Kubus" zu rechtfertigen – steckte zwar moderne Technik, doch eben im niedlichen, farbenfrohen Äußeren eines Kinderspielzeugs. Ob das zum Anfang des neuen Jahrtausends ein strategicher Fehler war, sei dahingestellt, zumal der Look ohne zweifel unverwechselbar war.

Unverwechselbar war auch der Controller. Zwang der graue „Dreierknochen" des N64 noch zum Umgreifen je nach Spiel oder Spielsituation, wirkte das etwas kleinere Gamecube-Pad aufgeräumter und dennoch grazil. Auf seinem „Doppelhorn" brachten die Entwickler alle wichtigen Buttons sowie zwei Analog-Sticks unter, also einen mehr als beim Vorgänger. Statt dem einen ungünstig unten am mittleren Horn platzierten Z-Knopf und den beiden Schultertasten saßen beim Gamecube-Pad die L- und R-Trigger groß unter den Zeigefingern. Sie übermittelten nicht nur analog ihre „Drucktiefe", sondern gaben ein extra Schaltsignal aus, wenn sie ganz eingedrückt wurden, was mit einem fühlbaren Klicken einherging. Die neue Z-Taste oberhalb des rechten Analog-Triggers ermöglichte schnelles Feuern. Das Layout der übrigen Tasten wurde optimiert, X und Y landeten nierenförmig schräg links und schräg rechts über dem zentralen, großen A-Knopf. Das machte den Weg für den Daumen kürzer als beim N64-Pad vom A-Knopf zu den C-Tasten. Und hatte man das alte Pad zum Vibrieren noch per Rumble Pak aufrüsten müssen, besaß das neue bereits einen „Rüttel-Motor". Nur das zu kleine D-Pad war misslungen.

Beim Controller – den es als Wavebird später in einer drahtlosen Variante gab, eine Premiere – war Nintendo also ein großer Wurf gelungen, doch was taugte die eigentliche Technik? Sie war durchaus potent: Die von IBM stammende Gekko PowerPC-CPU war mit vergleichsweise schnellen 485 MHz getaktet. Der Flipper-Grafikchip, eine Entwicklung von Nintendo zusammen mit ArtX (später zu ATI gehörig) musste sich hinter der Konkurrenz nicht verstecken. Bei manchen Spielen steckte der Gamecube sowohl die PS2 als auch die Xbox in die Tasche. Als Auflösung schaffte der Gamecube 640 x 480 (PAL) beziehungsweise 768x576 (NTSC). Und auf der Sound-Seite konnte er auf 64 Kanälen gleichzeitig piepsen, schmeicheln oder dröhnen. Insgesamt 43 MB RAM waren allerdings ziemlich dürftig.

Bei den Anschlüssen gab es wieder vier Controller-Ports, zwei serielle Ports (einer davon für ein Breitband-Modem gedacht) und einen Parallel-Port, mit dem man den Gamecube auf den Game Boy Player aufstecken konnte. Letzterer brachte GB-, GC- und GBA-Spiele und Co. auf den Fernseher. In die umgekehrte Richtung ging das Gamecube-GBA-Linkkabel, mit dem der GBA bei bestimmten Spielen wie *Zelda: Four Swords* zu einem zusätzlichen Eingabegerät für den Gamecube wurde.

Nintendo hatte also eine technisch keinesfalls abgeschlagene, optisch attraktive – wenngleich kindlich aussehende – Konsole und die Verheißung der berühmten Nintendo-Spielequalität im Angebot. Was sollte da schiefgehen?

Zuerst kam der lila Würfel in Japan heraus, am 14. September 2001, in Nordamerika dauerte es bis zum 18. November. Nur die Europäer schauten in die Röhre: Sie mussten noch bis zum 3. Mai 2002 warten, bevor sie ebenfalls mit Titeln wie *Super Monkey Ball* oder *Luigi's Mansion* loslegen durften. Insbesondere Spiele wie *Super Smash Bros Melee* oder *Metroid Prime* zeigten, was der kleine Würfel grafisch draufhatte. Und innovative Ideen wie Shigeru Miyamotos *Pikmin* – ein als kindliches Pflanzen-Sammelspier getarntes, in Wahrheit aber knallhartes Crossover zwischen Echtzeitstrategie- und Puzzle-Spiel – bewiesen, dass Nintendo immer noch für höchste Software-Qualität stand.

Doch das Timing des Launches erwies sich als schwierig. Segas 1999 gestartete Dreamcast-Konsole war zwar bereits auf dem absteigenden Ast, sie hatte sich nicht gegen die Playstation durchsetzen können. Doch bereits 2000 war deren Nachfolgerin erschienen, die Playstation 2. Dank schneller 3D-Polygon-Technik, vielen tollen Spielen und nicht zuletzt dem inkludierten DVD-Player verkaufte sich diese wie rasend. Zu allem Überfluss startete quasi zeitgleich mit dem Gamecube (am 15. November 2001 in USA, am 14. März 2002 in Europa) ein weiterer neuer Spieler, der Software-Gigant Microsoft mit der Xbox. Würde es Nintendo unter diesen Vorzeichen schaffen, der sechsten Konsolengeneration einen größeren Stempel aufzudrücken als der fünften?

Wie wir heute wissen: Nein. Zwar verkauften sich über die Lebensdauer des Gamecube weltweit etwa 21,5 Millionen Exemplare, doch das war am Ende nur der dritte Platz hinter Xbox (24 Millionen) und weit, weit hinter den exorbitanten Zahlen der PS2 (über 150 Millionen). Das musste eine bittere Erfahrung für die in der 8- und 16-Bit-Ära so erfolgsverwöhnten Japaner gewesen sein. Vor allem aber hatte der sich abzeichnende, höchst überschaubare Erfolg sich selbst verstärkende Konsequenzen: Als die Dritthersteller mitbekamen, wie schleppend sich der Gamecube verkaufte, fuhren sie ihr Engangement in Sachen Exklusivtiteln stark zurück. Das vielleicht beste Beispiel war Capcoms *Resident Evil 4*, das als Exklusivtitel für Gamecube angekündigt worden war und Anfang 2005 auch für diesen erschien – dann aber bereits im Oktober desselben Jahres doch auch für einen Konkurrenten herauskam. Und das war natürlich die PS2.

Nicht weniger als dreimal brach Capcom sein 2002 gegebenes Versprechen, den Gamecube mit fünf hochklassigen Exklusiv-Titeln zu versehen: Neben *RE4* betraf das auch *Viewtiful Joe* und *Killer 7*. Exklusivspiel #4, *Dead Phoenix*, wurde mittendrin eingestellt, und so blieb nur *Killer 7* wirklich exklusiv für Gamecube. Es verkaufte sich schlecht.

Aufgrund der nachlassenden Unterstützung durch die Dritthersteller, aber auch Nintendos Fokusverschiebung hin zum 3DS, kam es ab 2004/2005 zu einer Software-Flaute, von der sich der Gamecube nicht mehr erholte. Einer der besten Titel für den kleinen Würfel überhaupt, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* erschien allerdings noch, im November 2006 – und in etwa zeitgleich auch für Wii, also die Nachfolgerin des Gamecube. Diese war einerseits komplett neuartig, andererseits abwärtskompatibel zum Gamecube. Mit der Wii gelang Nintendo endlich wieder ein großer Wurf, mit bis heute über 100 Millionen verkauften Konsolen. Doch das ist eine andere Geschichte – und die des Gamecube endet hier: 2007 wurde seine Produktion eingestellt.

» Über den unten sitzenden Parallelport ließ sich der Gamecube auf den schwarten Game Boy Player aufstecken.

» Ach wie süß: Wir halten die MiniDVD von *Fire Emblem - Path of Radiance* in der Hand.

PANASONIC Q

Ein chromfarbener Gamecube auf Speed: Panasonic, Hersteller des MiniDVD-Laufwerks im Gamecube, veröffentlichte diese Variante, die außerdem auch normale DVDs abspielen konnte. Damit fiel eine wesentliche Schwäche des Gamecube weg, allerdings wurde der *Panasonic Q* nur in Japan veröffentlicht und erreichte keine nennenswerten Stückzahlen.

» Hätte vom Design her auch in *Raumpatrouille Orion* gepasst: Panasonic Q.

XBOX

SIE IST KLOTZIG UND SCHWER, EBENSO IHR ERSTES GAMEPAD. ABER DIE INNEREN WERTE DER XBOX STIMMEN, UND SIE WIRD WEGBEREITER DER HEUTE TYPISCHEN ONLINE-DIENSTE AUF KONSOLEN.

» Das Angebot an Xbox-Spielen war groß, bei Multiplattform-Titeln bekam man fast immer die beste Version.

ERST WUCHERPREIS, DANN PREISSTURZ

Zum Verkaufsstart in Deutschland verlangte Microsoft einen Preis von 479 Euro, womit die Konsole deutlich teurer als die PS2 war. Es dauerte aber keine sechs Wochen, bis der Preis auf 299 Euro herabgesetzt wurde. Etwas später fiel er um weitere 50 Euro, um schließlich im August 2004 bei 149 Euro zu landen. Das war der Preis, den Sony zu diesem Zeitpunkt für die PS2 verlangte. Reißenden Absatz fand die Xbox hierzulande dennoch nicht. Für 99 Euro von vielen Händlern verschleudert wurde die Konsole aber erst ab November 2006, gut sechs Monate nach den 360-Start in Europa.

» Ein klobiges Ding und mit 3,4 Kilo auch ziemlich schwer.

Seit November 2014 steht die nunmehr dritte Generation von Microsofts Heimkonsolen in den Läden. Den Einstieg in den Markt wagten die Redmonder am 15. November 2001, als sich die PlayStation 2 bereits auf dem Siegeszug befand. Aber obwohl die am 14. März 2002 auch in Europa erschienene Xbox kein Land gegen die PS2 sah, war sie in vielerlei Hinsicht Vorreiter bei diversen Funktionen, die heute essentiell für die stationären Konsolen aller Hersteller sind. Zudem etablierte die Xbox trotz ihres kurzen Gesamt-Lebenszyklus von nicht mal acht Jahren endgültig das Genre der 3D-Shooter auf Konsolen.

Auch wenn Microsoft von der Xbox letztlich nur rund 24 Millionen Konsolen weltweit verkaufen konnte, war das immerhin dreimal so viel, wie Sega von der Dreamcast unters Volk brachte. Damit bleib sie weit hinter Plattformen wie PlayStation und Wii (je circa 100 Millionen) oder der PS2 (150 Millionen). Dennoch war sie Wegbereiter für viele Features späterer Konsolen. So war die Xbox die erste Heimkonsole mit eingebauter Festplatte. Dort konnten aber nicht nur Spielstände festgehalten werden. Die Festplatte war auch wichtig für eine weitere Funktion, die heute jeder große Hersteller bietet: ein Online-System, über das Multiplayer-Features wie Mehrspieler-Matches genutzt und zusätzliche Spielinhalte heruntergeladen werden können. Dort erschienen unter anderem Kartenpakete für *Halo 2* sowie Extras für zig weitere Spiele. Xbox Live nennt sich das System, das in deutlich erweiterter Form auch auf der Xbox One noch verfügbar ist. Schon damals führte Microsoft das sogenannte Dashboard als komfortable Nutzeroberfläche ein.

Vorgeschrieben war und ist für die Nutzung des Online-Service eine Breitband-Internetverbindung und ein Benutzerkonto. Um es nutzen zu können, mussten Interessierte jedoch das Xbox Live Starter Kit erwerben, in dem neben Anmeldeunterlagen und Nutzungsbedingungen auch ein Headset enthalten war. Der Start von Xbox Live erfolgte ziemlich genau ein Jahr nach dem US-Launch am 15. November 2002. Bereits zwei Monate später hatten sich laut Microsoft etwa 250.000 Spieler für den Dienst registriert. Im Juli 2004 waren es schon mehr als eine Million, eine Zahl, die sich ein weiteres Jahr darauf verdoppelt hatte. Aktuell geben die Redmonder für Xbox Live eine aktive Nutzerzahl von 48 Millionen an. Heute sind die Online-Funktionen direkt über die Xbox nicht mehr nutzbar. Am 15. April 2010, also gut siebeneinhalb Jahre nach dem Start von Xbox Live, wurde der Dienst auf der Konsole offiziell eingestellt.

Es waren Kevin Bachus, Seamus Blackley, Ted Hase und Otto Berkes, die wichtigsten Mitarbeiter in Microsoft DirectX-Team, die im Jahr 1998 einen Prototyp für eine Spielekonsole aus Bestandteilen von Laptops zusammenbauten, die auf der DirectX-Technologie fußte. Ed Fries, der damalige Chef von Microsofts Spiele-Sparte, unterstützte die Idee für die Konsole, die nach einigen Überlegungen den Namen Xbox erhielt – Basis war letztlich die DirectX-Version 8.1. Bereits 1999 sprach Microsoft-Gründer und damaliger Chef Bill Gates öffentlich über die Xbox. Die offizielle Ankündigung erfolgte jedoch erst auf der Game Developers Conference (GDC) im März 2000. Erstmals zu sehen war das Gerät (oder viel mehr ein Prototyp in Form eines großen silberfarbenen X) auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas im Januar des folgenden Jahres.

Die Verwendung von DirectX ist nicht die einzige Parallele zu Windows-PCs, denn auch die verbaute Hardware ist sehr ähnlich. Zum Einsatz kommt ein modifizierter Pentium III von Intel, der mit 733 MHz getaktet ist. Als Onboard-Grafikchip dient der NV2A, der auf Nvidias GeForce-3-Kern basiert und bis zu

1920x1080 Bildpunkte unterstützt. Der mit 200 MHz getaktete DDR-Speicher umfasst 64 MB. Bei Multiplattform-Spielen macht sich die Leistung der Konsole stark bemerkbar, denn fast jedes davon sieht auf der Xbox besser aus und bietet den stärkeren Sound.

Gänzlich neu im Konsolensegment ist eine fest eingebaute Festplatte, die beim Modell von Western Digital 8 GB, bei dem von Seagate 10 GB Speicher bietet. All diese Komponenten machten die Xbox vergleichsweise groß und schwer. Auf die 3,4 Kilo der Xbox mit integriertem Netzteil kam jedenfalls keine andere Konsole dieser Zeit. Aufgrund der Architektur der Xbox waren Modifikationen, etwa die Nutzung von Emulatoren oder auch Linux, respektive Hacks vergleichsweise leicht möglich. Insbesondere die Raubkopierproblematik bekam Microsoft trotz diverser kleinerer und größerer Hardware-Revisionen nicht in den Griff. Darunter litten viel mehr die ehrlichen Käufer, da im Rahmen dessen viele der verwendeten DVD-Laufwerke Lesefehler produzierten.

Nachdem Sega und Microsoft bereits für die Dreamcast zusammengearbeitet hatten, hoffte Bill Gates, man könne mit den Japanern einen Vertrag schmieden, um die Dreamcast-Spiele auch auf die Xbox zu bringen. Die Verhandlungen scheiterten zwar, allerdings unterstützte Sega die Konsole später mit einigen plattformexklusiven Spielen wie *Jet Set Radio Future*. Exklusivspiele von japanischen Publishern gab es auch in Form von Capcoms *Steel Battalion* oder Tecmos *Ninja Gaiden*, das besonders in den USA einschlug. Microsoft zog weitere Partner an Land und erreichte, den PlayStation-Exklusivdeal zwischen Rockstar Games und Sony aufzuweichen, sodass *Grand Theft Auto: San Andreas* für die Konsole mit dem großen X erscheinen konnten – wenn auch 6 Monate nach dem Start auf PS2. Ähnliches erreichte man bei Konami, die im März 2003, etwas später als in den USA, *Metal Gear Solid 2: Substance in Europa* auf Xbox brachten.

Einen wesentlichen Einfluss auf den Erfolg der Xbox, immerhin legte die Konsole in den ersten drei Monaten auf dem US-Markt mit 1,53 Millionen verkauften Einheiten einen besseren Start hin als der Nachfolger Xbox 360, hatten die Launch-Titel wie *Dead Or Alive 3, Project Gotham Racing* und *Halo: Kampf um die Zukunft*. Halo-Entwickler Bungie wurde im Vorfeld der Veröffentlichung von Microsoft aufgekauft. Genauso taten es die Redmonder 2002 bei Rare, die zuvor diverse Hits für Nintendo-Konsolen produzierten, darunter Titel wie das N64-Spiel *Perfect Dark*. Für die erste Xbox kam von Rare aber mit *Grabbed by the Ghoulies* 2003 und *Conker: Live & Reloaded* 2005 nicht viel. Die ehemals für die Konsole gedachten *Perfect Dark Zero* und *Kameo: Elements of Power* erschienen schließlich erst für den Konsolen-Nachfolger Xbox 360. Bungie aber produzierte mit *Halo 2* einen weiteren Exklusivhit für die Xbox. Mit dem Shooter setzte Microsoft laut eigenen Angaben am ersten Verkaufstag 125 Millionen US-Dollar um. Zudem trägt *Halo 2* mit rund 8 Millionen den Titel für das weltweit meistverkaufte Spiel der Konsole.

» Das erste *Halo* trug zur Popularität der Shooter auf Konsole bei.

Neben dem Spielen waren auf der ersten Xbox noch weitere Medieninhalte nutzbar. Zu den Multimedia-Funktionen zählt die Möglichkeit, Audio-CDs auf die Festplatte zu rippen, um sie dort der Bibliothek hinzuzufügen – in manchen Spielen konnte man diese dann als Quelle für eigenen Soundtracks nutzen. Zudem war es möglich, Video-DVDs abzuspielen. Anders als bei der PlayStation 2 war das auf der Xbox allerdings nicht ohne Weiteres möglich. Nur wer die separat erhältliche Fernbedienung kaufte, schaltete die Funktion frei.

Vorteile gegenüber der PlayStation hatte die Xbox dafür bei Auflösung und Sound. So war die Ausgabe von gut einem Dutzend Spiele im HDTV-Standard bis zu einer maximalen Auflösung von 1080i möglich. Zudem war die Xbox in der Lage, ein Dolby-Digital-Signal in 5.1 auch innerhalb von Spielszenen zu encoden, was auf anderen Plattformen höchstens in Videosequenzen erreicht wurde. Beides aber war bei der europäischen Variante der Xbox allerdings nicht möglich, nur bei den NTSC-Modellen.

Mit dem Launch der 360 am 22. November 2005 in den USA und am 2. Dezember desselben Jahres in Europa geriet die erste Xbox recht schnell ins Abseits. Bis Mai 2006 waren in Nordamerika rund 16 Millionen und in Europa 6 Millionen Xbox-Konsolen verkauft. Asien und Ozeanien zusammen kommen auf gerade mal 2 Millionen Verkäufe, wobei gerade die von Microsoft überschätzen Marktchancen in Japan eine wichtige Rolle spielen. So verschob Microsoft den Launch der Xbox in Europa zugunsten der Veröffentlichung in Japan und pumpte dort viel Geld in die Werbung. Bis ins Jahr 2011 hinein fand die Xbox dort aber gerade mal 450.000 Käufer. Bezogen auf einzelne Verkaufswochen setzte sich neben Gamecube und PS2 teils sogar Bandais WonderSwan vor die Microsoft-Konsole – manchmal sogar noch die erste PlayStation.

Nichtsdestrotz war die Xbox ein Erfolg für Microsoft und ein geeignetes Versuchsfeld, mithilfe dessen der Nachfolger Xbox 360 Sony und der PS3 in der Nachfolgegeneration lange Zeit das Fürchten lehrte. Microsoft veränderte den Konsolenmarkt vor allem mit Xbox Live, der Online-Multiplayer-Gaming auf Konsolen sowie Download-Erweiterungen etablierte. Beides Funktionen, ohne die heute keine Konsole den Markteinstieg überleben würde.

10 WICHTIGE XBOX-SPIELE

Heute vergisst man leicht, dass es auch auf der nur mittelmäßig erfolgreichen Xbox eine ansehnliche Reihe exklusiver Top-Spiele gab.

1. HALO 2

Halo war als Xbox-Launchtitel wegweisender, zum Mega-Erfolg wurde die Reihe aber erst mit Teil 2. Der war mit den Mehrspieler-Funktionen und Kartenpaketen zudem ein Katalysator für Xbox Live.

2. PROJECT GOTHAM RACING

Das Rennspiel war einer der ersten Millionenseller auf Xbox und ebenfalls ein Launchtitel. Der Nachfolger erschien zwei Jahre nach US-Start. Zwei weitere Fortsetzungen gab es für Xbox 360.

3. JET SET RADIO FUTURE

Ursprünglich war das innovative Spiel im Cel-Shading-Look ein Dreamcast-Titel. Dieser Nachfolger erschien exklusiv für die Xbox und zog insbesondere in den USA unzählige Käufer an Land.

4. FABLE

Damals waren die Lionhead Studios unter Peter Molyneux' Leitung noch eigenständig. Neben der Xbox erschien das kreative RPG-lastige Action-Adventure auch für Windows-PCs.

5. BURNOUT 3: TAKEDOWN

Einfach nur großartig: Criterions *Burnout*-Reihe treibt den Spielspaß mit diesem Teil auf die Spitze und den RenderWare-Engine an die Grenze des (damals) machbaren. Spektakulär!

6. FORZA MOTORSPORT

Die als Gegengewicht zu Sonys *Gran Turismo* gedachte Forza-Reihe feierte ihr Debüt auf der Xbox und nutzte gleich Xbox Live für Online-Mehrspieler-Rennen mit den über 200 Fahrzeugen.

7. PANZER DRAGOON ORTA

Formal ist es ein Rail-Shooter, aber man kann Drachen reiten! Wer den Xbox-One-Launchtitel *Crimson Dragon* kennt, hat eine Vorstellung, was ihn erwartet. Nur etwas älter, dafür aber besser!

8. NINJA GAIDEN

In Deutschland hat die *Ninja Gaiden*-Reihe auch wegen der rohen Gewaltdarstellung keine so große Bedeutung. In den USA schlug das anspruchsvolle Hack-and-Slash ordentlich ein – Xbox-exklusiv!

9. DEAD OR ALIVE 3

Noch ein exklusiver Launchtitel von *Ninja Gaiden*-Entwickler Team Ninja. So großartig geprügelt hatte man sich vor *Dead or Alive 3* nur extrem selten. Außerdem sah es fantastisch aus!

10. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bioware RPG der Spitzenklasse gab es auf Konsolen nur für die Xbox. Bezogen auf die Europa-Termine erschien es zwei ganze Monate früher als für PC. In den USA sogar vier Monate früher.

GAME BOY

DIE ERSTE INKARNATION DES GBA WAR NICHT SONDERLICH EDEL ANZUSEHEN, SONDERN ERINNERTE AN EINE SCHWANGERE ELEFANTENKUH – VOR ALLEM, WENN MAN IN HÖCHSTER NOT NOCH EIN AUFSTECK-BELEUCHTUNGSSYSTEM ANBRACHTE. DOCH TROTZ EINIGER DESIGN-MACKEN SETZTE SICH DER GBA DURCH – UND BEKAM ZWEI DEUTLICH UNTERSCHIEDLICHE REVISIONEN VERPASST, DEN ADVANCE SP SOWIE DEN GAME BOY MICRO.

Nach dem ungeheuren Erfolg des Game Boy, Game Boy Pocket und Game Boy Color, die von 1989 bis 2003 fast 120 Millionen mal verkauft wurden, wurde es Ende der 90er Zeit für Nintendo, über einen Nachfolger nachzudenken. Der GBC war zwar erst 1998 erschienen und verlängerte mit Farbe und Abwärtskompatibilität (wobei man wählen konnte, wie die Graustufen in Farben umgerechnet wurden) die Lebensdauer des Handhelds. Technisch aber war er zur Jahrtausendwende mit seiner 8-Bit-CPU nicht mehr auf der Höhe der Zeit.

Auftritt des ゲームボーイアドバンス oder Gemu Booi Adobansu, also des Game Boy Advance: 2001 überraschte Nintendo Fachwelt und Spieler mit einem technisch fortschrittlichen Handheld, der von 8 zu 32 Bit sprang und auch sonst sehr viel mehr Leistung unter dem Buckel hatte als der GBC. Dazu gehörte die mit 16,8 MHz getaktete ARM-CPU, der 8-Bit-Z80-Koprozessor (für die Abwärtskompatibilität) und 256 KB DRAM sowie 128 KB internes VRAM. Die Auflösung betrug 240 mal 160 Pixel, was sich heute bescheiden ausnimmt, aber doch gut 50 Prozent mehr war als die 160x144 des GBC und Game Boy. Vor allem konnte der GBA 512 Farben darstellen, lief aber trotzdem mit zwei handelsüblichen Batterien rund 15 Stunden lang.

Im Design stellte er eine völlige Abkehr vom Bisherigen dar: Game Boy und GBC hielt man hochkant, oben war das Display, darunter die Bedienknöpfe. Beim GBA hingegen befand sich der Bildschirm in der Mitte, mit links und rechts davon platzierten Tasten. Sonderlich elegant wirkte der Neue nicht, sondern dicklich, ja fast ein wenig unförmig. Hatte sich Nintendo das Design vom Game Gear des Konkurrenten Sega abgeschaut? Vor allem schien der Plattformbetreiber aus Kyoto erneut zu denken, dass Hintergrundbeleuchtung ein unnötiger Luxus sei: Schon der GBC hatte nur bei günstigen Lichtverhältnissen seine Farben glänzen lassen, nun blieb das Bild auch beim GBA seltsam fahl, wenn man es wagte, bei anderen als optimalen Lichtverhältnissen zu spielen.

Aber das schien die zumeist jugendlichen Kunden nicht weiter zu stören – und sorgte für kräftige Gewinne bei diversen Peripherie-Herstellern, die Aufsteck-Lampen vielfältigster Art boten, um dem hausgemachten Designmangel zu begegnen. Meist mehr schlecht als recht, übrigens. Doch was waren die Display-Schwächen gegen das gewaltige Software-Angebot des GBA? Dank des erwähnten Koprozessors liefen sämtliche alten Spiele auch auf dem neuen Handheld, wobei man die Wahl hatte, ob man in der original Auflösung spielen oder das Bild horizontal strecken wollte (von 160x144 auf 240x144).

» Der Game Boy Micro in seiner ganzen zierlichen Pracht.

ADVANCE

» Der Advance SP hatte ein Klappgehäuse und vor allem ein hintergrundbeleuchtetes Display – was eine wesentliche Schwäche des GBAs ausbesserte.

Es war wohl diese Abwärtskompatibilität, die den GBA so lange befeuerte, bis es genügend originäre Software für ihn gab. Im Laufe der Zeit erschienen immer mehr hochklassige Spiele, am Ende seiner Lebenszeit (um 2007) hatte man die Wahl zwischen 800 GBA-Titeln. Diese Softwaremasse bei akzeptabler Technik (die fehlende Beleuchtung einmal außer Acht gelassen) und langer Batterielaufzeit ließen die technisch oft überlegene Konkurrenz, darunter WonderSwan, GP32 und Neo Geo Pocket Color, alt aussehen: Nintendo kontrollierte den größten Teil des Marktes und würde ihn auch nicht so schnell wieder hergeben.

Wie so oft in seiner Geschichte profitierte Nintendo von einem sich selbst immer weiter befeuernden Kreislauf: Qualität und Quantität des Spieleangebots führte zu mehr Hardware-Verkäufen, sodass es immer lohnender für Drittsteller wurde, noch mehr (und aufgrund des Konkurrenzdrucks auch: noch bessere) Spiele herzustellen. Eine Auflistung auch nur der besten Titel würde diese Doppelseite sprengen, aber fast jeder von uns dürfte auf dem GBA *Super Mario Advance* gespielt haben, *Metroid Fusion*, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Advance Wars* oder den Dreiklang der *Castlevania*-Saga auf GBA: *Circle of The Moon*, *Harmony of Dissonance* und *Aria of Sorrow*.

Grob gesagt, verfügte der GBA über eine Technik, die etwa auf dem Stand des SNES war, also voll auf 2D-Grafik und Skalierung derselben ausgelegt war. Das führte zu einer Menge famoser J-RPGs (das letzte in Japan erschienene GBA-Spiel war übrigens *Final Fantasy VI Advance*) und Plattform-Spiele wie Super Mario oder Metroid. Aber auch Rundentaktik, 2D-Rennspiele und vieles mehr machte auf dem GBA eine gute Figur. Und, wenig erstaunlich: Das Pokémon-Fieber grassierte auch auf dem neuen Handheld weiter und sorgte für Suchtverhalten bei unzähligen kleinen wie auch ausgewachsenen Kindern auf der ganzen Welt.

Dennoch war das Problem des schlechten Bildschirms nicht wegzudiskutieren. Immer elaboriertere Drittsteller-Lösungen wurden veröffentlicht, darunter der Afterburner (und vergleichbare Systeme). Diesen baute man entweder selbst, wozu das Öffnen des Handhelds und ein klein wenig Lötkolben-Arbeit nötig waren, oder ließ es spezialisierte kleine Shops erledigen. Afterburner war keine Hintergrundbeleuchtung, sondern setzte unter dem Schutzglas des GBA kleine LEDs direkt um das eigentliche Display herum. In der Luxusvariante konnte man sogar die Helligkeit steuern. Diese Lösung war zwar nicht ideal, aber um Welten besser als das unbeleuchtete Display oder die üblichen Aufsatz-Lampen-Konzepte.

Zwei Jahre nach dem Release reagierte Nintendo schließlich und beseitigte mit dem Game Boy Advance SP die beiden größten Probleme seines 32-Bit-Handhelds: das hässliche Äußere und den schlecht abzulesenden Screen. Pikanterweise kam in der ersten Fassung dasselbe Prinzip wie beim erwähnten Afterburner zum Einsatz, danach schwenkte Nintendo auf eine echte Hintergrundbeleuchtung um (bei der unterhalb der eigentlichen LEDs eine Lichtquelle sitzt, die quasi durch die LEDs hindurch scheint). Vor allem war der Advance SP ein Hingucker: Er kehrte zurück zum „Display oben, Tasten unten"-Prinzip von GB und GBC, erweiterte es aber um ein Klappgehäuse. Das sah gut aus und hatte mehrere Zusatznutzen, unter anderem ließ sich die Bildschirmneigung ein wenig verändern, sodass man je nach Sitzposition einen besseren Blick hatte.

Zugeklappt war der Bildschirm geschützt und der fast quadratische Advance SP nur wenig mehr als halb so groß wie der original GBA. Selbst in enge Hemdentaschen bekam man das pfiffige Kerlchen problemlos verstaut – wobei wir dieses Kleidungsbeispiel bewusst wählen: Denn während man in Flughafen-Lounges nie und nimmer Geschäftsleute mit dem alten Elefanten-GBA gesehen hätte, sind dem Autoren dieser Zeile persönlich mehrfach Anzugsträger mit Advance SP begegnet. Und zwar nicht nur beim Blick in einen Spiegel...

Kurzum: Der GBA SP war – trotz ansonsten nahezu identischer Technik – ein so massiver Fortschritt gegenüber dem Original, dass mancher GBA-Besitzer ein weiteres Mal zuschlug. Wobei die Klapp-Technik nicht mal neu war: Nintendo selbst hatte sie bereits viele Jahre vorher bei manchen Game&Watch-Modellen (Handhelds mit jeweils einem Spiel auf dem Chip statt variablen Modulen) benutzt. Die Zahlen sprechen für sich: Von den insgesamt drei GBA-Modellen stellt der Advance SP mehr als die Hälfte der verkauften Einheiten. Was uns zum dritten Modell bringt, dem Game Boy Micro, den Nintendo 2005 auf den Markt brachte. Derart klein ist dieser Spielezwerg, dass er in einer Männerhand fast unterzugehen scheint; der Modulschacht allein nimmt etwa zwei Drittel der Gesamtbreite ein. In Zentimetern ausgedrückt, reden wir von den Abmessungen 10 mal 5 mal 1,7 – wahrlich eine Schrumpfkur im Vergleich zu den 14,5 mal 8,2 mal 10 mal 2,5 des Originals. Allerdings fiel dem neuen Formfaktor (und technischen Änderungen) die Kompatibilität zu GB- und GBC-Cartridges zum Opfer. Was anno 2005 wohl kaum noch jemanden störte.

Mit seinem Backlight-Screen, der zudem eine größere Pixeldichte aufwies (also dieselbe Auflösung bei geringerer Displaygröße), wirkte er knackscharf. Er war etwas gleichmäßiger ausgeleuchtet als die neuere Variante des Advance SP. Allerdings: Der potente Zwerg kam zu spät, um noch nennenswerte Verkaufszahlen – zumindest in den von Nintendo gewohnten Dimensionen – zu schaffen. Denn bereits im Vorjahr war der GBA-Nachfolger Nintendo DS (für Doublescreen) erschienen, sodass der Micro eher als neue Einstiegs-Handheld positioniert war.

Bis heute wurden von der Marke Gameboy Advance um die 81,5 Millionen Stück verkauft, von denen 2,4 Millionen auf den Game Boy Micro und 35,5 Millionen auf den GBA entfallen. Was etwa 43,5 Millionen Exemplare für den Advance SP ergibt. Was angesichts der damit verbundenen Software-Verkäufe verwundert: Erst vor zwei Jahren, im April 2014, erschienen erstmals GBA-Spiele offiziell in einem Nintendo-Download-Shop, nämlich für die Virtual Console der WiiU.

» Farbvielfalt: Im Laufe der Jahre erschienen immer neue Varianten des GBA.

2016 2016

RETRO-SPIELE HEUTE

Bestimmt besitzt ihr einige der in diesem Heft beschriebenen Konsolen oder Heimcomputer. Aber wie oft holt ihr sie wirklich aus dem Keller und rollt einen geeigneten Analog-TV ins Wohnzimmer? Wir zeigen euch Alternativen zum Retro-Gerät und stellen mit dem Retron 5 einen typischen „Multi-Emulator“ in Hardware-Form vor.

ALTE SPIELE AUF NEUEN KONSOLEN

Im Lauf der Jahre hat sich bei vielen Liebhabern von Retrospielen eine Vielzahl von Konsolen angesammelt. Ob nun SNES, die erste PlayStation, das Dreamcast oder gar ein Atari: Von ihren Schätzchen mögen sich nur die wenigsten trennen. Spätestens aber mit dem Umzug aus der Studentenbude in die erste gemeinsame Wohnung mit der Freundin werden die ganzen Konsolen zu einem Problem. Als wäre es nicht schon problematisch genug, mehr als einen DVD-Player als Zusatzgerät unter dem Fernseher zu rechtfertigen, kommt auch irgendwann das klassische Platzproblem auf. Wer sein eigenes „Spielzimmer“ sein Eigen nennt, darf sich glücklich schätzen, ansonsten wandert die Hardware meist gut verpackt auf den Dachboden oder in den Keller.

Anderen wiederum steht der Sinn nach Retro, doch müssten sie sich erst eine Sammlung von Konsolen und Spielen aufbauen. Die Beschaffung der meisten Plattformen stellt dank Flohmärkten, diversen Fanforen oder nicht zuletzt auch Ebay kaum noch ein Problem dar. Allerdings werden Retro-Konsolen anscheinend immer beliebter, weswegen bei den meisten Geräten in den letzten Jahren ansteigende Preise zu beobachten sind. Selbst das eigentlich weit verbreitete SNES kostet inklusive zweitem Controller mittlerweile schon um die 100 Euro. Auch für die Software dürft ihr danach noch mal in den Geldbeutel greifen: Gehen die meisten Spiele für alte Nintendo-Konsolen oder PlayStation 1 für rund 10 Euro weg, gibt es auch auf diesen beliebten Systemen Ausnahmen. Die drei *Donkey Kong Country*-Spiele für das SNES kosten beispielsweise mindestens 20 Euro das Stück, *Zombies ate my Neighbours* sogar schon 40 Euro – für das nackte Modul ohne Anleitung und Verpackung.

Doch selbst wenn Platz und Geld kein Problem darstellen, kann es immer noch an der Technik scheitern: Moderne LCD- oder Plasma-TVs verfügen hauptsächlich über hochauflösende Verbindungen. Scart-Anschlüsse werden immer seltener, wer auf einen S-Video-Anschluss angewiesen ist, schaut bei bestimmten Modellen schon komplett in die Röhre und muss zu Adaptern oder Umbauten greifen.

Wie nun aber ohne großen Aufwand Klassiker spielen, wenn einem die Lust danach steht? Die beste Alternative stellen die Downloadshops der aktuellen Nintendo-, Microsoft- und Sony-Konsolen sowie die ihrer direkten Vorgänger dar. In den digitalen Spieleläden finden sich Hunderte Klassiker, die nur darauf warten, für einen zumeist geringen Obolus heruntergeladen und gespielt zu werden. Wir haben unseren Artikel aus **Retro Gamer 1/2014** auf den neuesten Stand gebracht und sagen euch, welche Konsole im Jahr 2016 für euren Retro-Geschmack die richtige ist. Auf die Emulation via PC gehen wir in diesem Bericht nicht ein.

» PRINCE OF PERSIA

■ Die SNES-Fassung von *Prince of Persia* gibt es nur auf der Wii. Die „Classic“-Version der anderen Plattformen enthält neue Grafiken, ist insgesamt aber sehr gut umgesetzt.

■ **ENTWICKLER:** BRODERBUND / GAMELOFT ■ **JAHR:** 1989
■ **URSPRUNGSPLATTFORM:** APPLE II
■ **UMSETZUNG FÜR:** WII, PS3, XBOX 360, IOS, ANDROID
■ **PREIS:** 8 EURO / 9,99 EURO / 9,49 EURO / 1,79 EURO / 0,89 EURO

» [Wii U] Eine derartige Fülle an NeoGeo-Classics findet ihr nur auf der Virtual Console der Wii.

WII: DIE MACHT DER VIRTUAL CONSOLE

PLATTFORMEN: NES, SNES, N64, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE (GENESIS), PC ENGINE (TURBOGRAFX), NEOGEO, AUTOMATEN-UMSETZUNGEN

Kurz nach dem Launch der Nintendo Wii Ende 2006 folgte der Virtual Console genannte Online-Shop, der sich auf die Klassiker der Videospielgeschichte spezialisiert. Im Fundus liegen Hunderte Spiele unterschiedlichster Systeme, die nur darauf warten, von euch wieder- oder neu entdeckt zu werden. Im Detail handelt es sich um 383 Titel, die sich auf NES, SNES, N64, Master System, Mega Drive und auch bei uns seltenere Konsolen wie NeoGeo oder Turbografx aufteilen. Stark vertreten sind natürlich die Nintendo-eigenen Titel: Für das NES sind es 79 Spiele, für das Super Nintendo 61 und für das N64 immerhin noch 21.

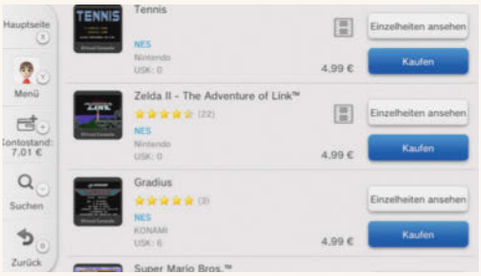
Erreichen könnt ihr die Virtual Console über den Wii-Shop-Kanal im Hauptmenü der Wii. Dort ist sie neben der Kategorie WiiWare, die einige Neuentwicklungen bereithält, kaum zu übersehen. Sortieren lassen könnt ihr euch die Spiele entweder nach Hersteller, Release oder aber gleich nach ihrer ursprünglichen Plattform – Übersicht wird also trotz der immensen Auswahl großgeschrieben. Für die meisten Spiele reicht eine einfache Wiimote-Fernbedienung aus, lediglich bei SNES- und N64-Titeln ist der separat erhältliche Classic-Controller Pflicht. Allerdings ist die Anschaffung eines solchen Gamepads generell zu empfehlen: Es liegt nicht nur besser in der Hand als die quer gehaltene Wiimote, sondern ist auch bei Genauigkeit und Ergonomie weit überlegen.

Aus unserer Top 25 des SNES, die ihr in Retro Gamer 1/2014 findet, sind 14 Titel verfügbar, allein neun von ihnen stammen aus den Top Ten. Voll auf ihre Kosten kommen, wenig überraschend, Fans von Mario: Vom NES sind das der Automatenklassiker *Mario Bros.* sowie die drei *Super Mario Bros.*-Titel für jeweils umgerechnet 5 Euro. Aber auch die *Lost Levels* könnt ihr auf der Wii käuflich erwerben. Hierbei handelt es sich um das Spiel, das in Japan als *Super Mario Bros. 2* veröffentlicht wurde. Für den westlichen Markt wurde es jedoch als zu schwierig eingeschätzt, weshalb man kurzerhand das Spiel Yume K j : Doki Doki Panic als Grundlage heranzog. Die Charaktere wurden durch Mario-Figuren ausgetauscht, ansonsten weicht es vom Stil aber stark von seinem Vorgänger ab. Dass der SNES-Hit *Super Mario World* in dieser Aufzählung nicht fehlen darf, ist klar.

DIE VIRTUAL CONSOLE UND DAS NTSC-PAL-PROBLEM

Während in Nordamerika und Japan auch bei Spielen auf den NTSC-Standard mit 60 Hertz gesetzt wurde, lieferte das europäische Pendant PAL 50 Hertz. Wurde bei der Umsetzung von Software nicht hieran gedacht, liefen Spiele daher etwa 17 Prozent langsamer bei uns. Auch der Bildausschnitt wurde dadurch leicht verändert. Eigentlich sollte dieses Problem spätestens seit dem HD-Zeitalter der Vergangenheit angehören. Jedoch weisen auch einige Umwandlungen von Virtual-Console-Titeln der Wii dieses Phänomen auf. Insbesondere bei der Mega-Drive-Bibliothek müsst ihr mit einem langsameren Spielablauf leben, die N64-Spiele wurden hingegen alle angepasst. Einfacher machen es sich hingegen die Turbografx-Spiele, da sie ausschließlich in 60 Hertz vorliegen. Unspielbar wird dadurch keiner der Titel, allerdings wäre eine konsequente Anpassung ein mehr als netter Bonus gewesen.

» [Wii U] Auf der Wii U gibt es zu vielen Spielen eine kurze Videovorschau.



» [Wii U] Ein Plattformer, der in keiner Spielesammlung fehlen darf: *Super Mario World.*

» *Super Castlevania IV* ist knackig schwer, aber immer noch spaßig.

Etwas ärgerlich: Auf die beliebte Spielesammlung *Super Mario All-Stars*, die alle Titel zusammenfasst, müsst ihr verzichten und stattdessen alle Spiele einzeln kaufen. Ebenfalls eine kleine Enttäuschung: *Yoshi's Island* für das SNES, in dem nicht wenige Spieler sogar eine Steigerung zu *Super Mario World* sehen, hat es auch nicht auf die Virtual Console geschafft. Dafür aber dürfen sie sich auf dessen Nachfolger *Yoshi's Story* freuen, das bei uns ursprünglich im Mai 1998 für das N64 veröffentlich wurde. Apropos N64: Mit *Super Mario 64* kommt ihr auf der Virtual Console der Wii für 10 Euro in den Genuss eines der besten 3D-Plattformer aller Zeiten.

Noch mehr Mario

Doch damit nicht genug von Mario: Ob nun *Mario & Yoshi*, das japanische Rätselspiel *Super Mario's Picross*, *Mario Tennis* oder *Mario Party 2* – der italienische Klempner gibt den Ton an. In *Super Mario Kart* und *Mario Kart 64* für jeweils 8 Euro haut ihr euch die roten Panzer um die Ohren, in *Super Mario RPG* erlebt ihr die Anfänge der *Paper Mario*-Reihe. Letzteres wurde nie offiziell in Europa veröffentlicht, das änderte sich erst mit der VirtualConsole-Fassung im Jahr 2008. Neben Mario erfreut sich bis heute ein weiterer Nintendo-Recke enormer Beliebtheit: Link, der Held aus *The Legend of Zelda*. Nicht nur die ersten beiden Teile aus der Famicom-Ära stehen zur Verfügung, sondern auch der erste große Meilenstein der Serie: *A Link to the Past* für das SNES. Letzteres gilt bis heute für viele Serienfans als der beste Teil der Serie,

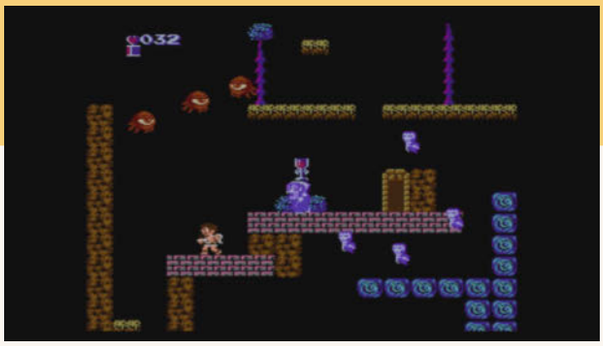
» THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST

■ Links wohl bestes Abenteuer erlebt ihr wie alle anderen seiner Ableger exklusiv auf Nintendo-Konsolen – das wird sich auch in Zukunft nicht ändern.

■ **ENTWICKLER:** NINTENDO EAD ■ **JAHR:** 1991
■ **URSPRUNGSPLATTFORM:** SNES
■ **UMSETZUNG FÜR:** WII, WII U
■ **PREIS:** 8 EURO

sein Nachfolger *A Link between Worlds* erschien im November 2013 für den 3DS. In *Ocarina of Time*, dem ersten *Zelda* in 3D-Grafik, manipuliert ihr dank des titelgebenden Instruments auch auf der Wii das Wetter und reist durch die Zeit. Habt ihr danach immer noch nicht genug von Links Abenteuern, geht es gleich mit *Majora's Mask* weiter, dem Schwesterlein von *Ocarina of Time*.

Mit Spielen wie *Kid Icarus* (NES), *Super Metroid* (SNES) oder *Super Smash Bros.* (N64) sind zudem viele weitere Nintendo-Titel in der Virtual Console vertreten. Doch auch Drittthersteller wie Capcom und Konami spielen eine Rolle. Erstere stellen etwa die ersten fünf Teile der *Mega Man*-Reihe für das NES bereit. Was damals in keiner SNES-Sammlung fehlen durfte, war eine der vielen Ausgaben von *Street Fighter 2*. Hier habt ihr gleich die Wahl zwischen vier Versionen, darunter auch *Street Fighter 2 – Hyper Fighting*, das aufgrund seiner erhöhten Spielgeschwindigkeit noch mehr Können bei der Ausführung von Special Moves verlangt. Konami steuert der Virtual Console im Gegenzug eine weitere bis heute beliebte Spieleserie bei, die auf dem NES ihren Anfang nahm: *Castlevania*. Hier findet ihr nicht nur die ersten drei Teile für das Famicom sowie *Super Castlevania IV*, sondern auch *Rondo of Blood* für das Turbografx. Fans von Japano-Rollenspielen werden ebenfalls bestens unterhalten, dafür sorgen alleine schon einige Square-Titel, etwa die ersten drei Teile von *Final Fantasy* oder *Secret of Mana*.



» [Wii U] Die Spieleserie *Kid Icarus* nahm ihren Anfang auf dem Family Disk System und NES.

» SONIC – THE HEDGEHOG

■ Das Sega-Maskottchen gibt mittlerweile auf jeder Konsole Gas.

■ **ENTWICKLER:** SONIC TEAM ■ **JAHR:** 1991
■ **URSPRUNGSPLATTFORM:** MEGA DRIVE
■ **UMSETZUNG FÜR:** WII, PS3, XBOX 360
■ **PREIS:** 8 EURO / 4,49 EURO / 4,79 EURO

» Das Nvidia Shield wirkt wie ein Gamepad mit angebautem Bildschirm.

» Die Ouya findet mit ihren geringen Abmessungen unter jedem Fernseher Platz.

NVIDIA SHIELD UND OUYA: DIE ANDROID-KONSOLEN

Sowohl das Shield als auch die Ouya basieren auf Android. Ersteres ist im Grunde ein Handheld: Ein Teil besteht aus einem Gamepad in klassischer Form, der zweite aus einem klappbaren Touchscreen. Durch die Verbindung zum Google Play Store habt ihr Zugriff auf Hunderte Spiele wie *GTA 3*, die sich nun dank Gamepad deutlich besser steuern als über einen Touchscreen. Allerdings ist das Shield derzeit noch nicht offiziell in Deutschland verfügbar und mit etwa 300 Dollar auch relativ teuer. Die Anschaffung lohnt sich daher hauptsächlich für die, die auch von der Zusatzfunktion, dem Streaming von PC-Inhalten, Gebrauch machen wollen.

Die im Vergleich mit 100 Dollar günstigere Ouya-Konsole ist seit Kurzem auch in Deutschland erhältlich. Die zugehörigen Spiele werden über einen eigenen Shop vertrieben, dessen Auswahl aktuell noch sehr klein ist. Interessant für Retrofans wird die Ouya allerdings hauptsächlich aufgrund diverser Emulatoren.

Master System und Mega Drive

Allein die bis zu diesem Punkt genannten Titel sind für Hunderte Stunden Spielspaß gut – dabei sind wir noch gar nicht auf das Angebot für die anderen Konsolen eingegangen. Da wären zum Beispiel das Master System und das Mega Drive. Was vor 20 Jahren noch undenkbar gewesen wäre – die besten Sega-Kracher auf einer Nintendo-Konsole zu spielen –, ist nun kein Problem mehr. Sogar Marios größter Konkurrent Sonic hat es mit seinen ersten Videospielauftritten (sowohl in der 16-Bit- als auch der 8-Bit-Variante) auf die Virtual Console geschafft. Bevor aber der Überschall-Igel zu Segas wichtigstem Maskottchen wurde, hatte Alex Kidd diese Rolle inne. Insgesamt vier Teile, darunter auch das in späteren Versionen des Master System II integrierte *Alex Kidd in Miracle World*, stehen für jeweils 5 Euro zum Download bereit.

Aber auch abseits der Jump-and-runs gibt es einiges unter den 15 angebotenen Spielen für Segas Heimkonsole zu entdecken: Fans von Automatenklassikern freuen sich über die Heimkonsolenumsetzungen von *Enduro Racer* oder *Space Harrier*, Rollenspielfreunde werden viele Stunden in den Erstling von *Phantasy Star* versenken. Auf dem Mega Drive ist die Auswahl deutlich größer, hier stehen mit 75 Titeln sogar mehr Spiele als für das SNES zur Verfügung. Zwölf von ihnen findet ihr auch in den Top 25 des Mega Drive laut Retro Gamer, die ebenfalls in der Ausgabe 1/2014 vorgestellt wurden. Die meisten Titel für die Plattform stammen natürlich von Sega selbst, so zum Beispiel das 8 Euro teure *Ecco the Dolphin* oder die beiden Taktik-Rollenspiele *Shining Force 1* und *2*. Mit *Columns* ist auch Segas Antwort auf *Tetris* vorhanden.

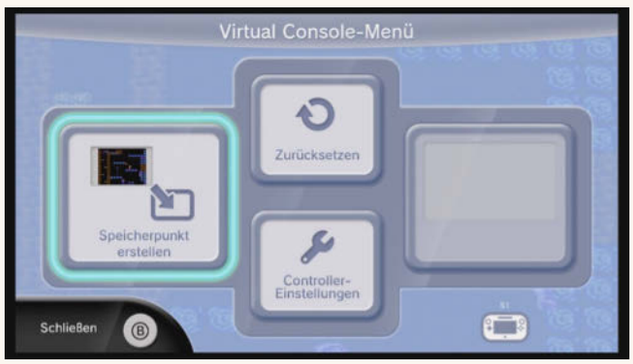
NeoGeo und Turbografx

Darüber hinaus findet ihr im Angebot der Virtual Console noch zwei weitere Plattformen, die bei uns schon fast als Exoten gelten. Das NeoGeo von SNK Playmore ist vor allem für seine hochwertigen Umsetzungen von Automatenspielen bekannt. Selbstverständlich sind unter den 54 Umsetzungen für die Arcade-Konsole allerlei Toptitel vorhanden, allen voran die actionreiche *Metal Slug*-Reihe sowie mehrere Ableger der Prügelspiel-Serie *King of Fighters*. Hier müsst ihr mit 9 bis 10 Euro je Spiel rechnen. Von dem in Japan als PC Engine veröffentlichten Turbografx wurden 58 Spiele für die Virtual Console umgesetzt, darunter zwei *Bomberman*-Versionen für jeweils 6 Euro, das Shoot-em-up *R-Type* sowie *Splatterhouse*. In der Kategorie „Arcade" tummeln sich zudem einige Automatenumsetzungen wie *Zaxxon* oder *Super Hang-On*.

» BANJO-KAZOOIE

■ Das Rare-Jump-and-run war einst exklusiv für das N64 erhältlich. Aufgrund des Wechsels des Kultstudios zu Microsoft gibt es das Spiel mittlerweile aber auch für die Xbox 360.

■ **ENTWICKLER:** RARE ■ **JAHR:** 1998
■ **URSPRUNGSPLATTFORM:** N64
■ **UMSETZUNG FÜR:** XBOX 360
■ **PREIS:** 14,39 EURO



» [Wii U] Einer der Vorzüge der Virtual Console auf der Wii U: Speicherpunkte dürfen an jeder beliebigen Stelle erstellt werden.

WII U: VIRTUAL CONSOLE UND MEHR

PLATTFORMEN: NNES, SNES, N64, GBA, DS ÜBER WII-MODUS: NES, SNES, N64, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE (GENESIS), PC ENGINE (TURBOGRAFX), NEOGEO, AUTOMATEN-UMSETZUNGEN

Mit dem Release der Wii U Ende 2012 wurde die Virtual Console der Wii quasi auf Eis gelegt: Was sie an Spielen bietet, bleibt erhältlich, doch für die Wii U wurde eine neue Spieleklassiker-Bibliothek aufgebaut. Solltet ihr euch auf der Vorgänger-Konsole bereits eine größere digitale Sammlung zugelegt haben, könnt ihr eure Einkäufe dank Wii-Emulation der Wii U weiterhin nutzen, müsst dafür allerdings bei jedem Umschalten zwischen Wii U und Wii eine etwas nervige Reboot-Wartezeit ertragen. Eine Anleitung zum Transferieren eurer Inhalte findet ihr im Internet bei Nintendo. So umständlich das zunächst erscheinen mag, so groß ist auch der Vorteil: Solltet ihr in der Virtual Console der Wii U nicht fündig werden, könnt ihr auf derselben Konsole weiterhin auf das Angebot der Wii-VC zugreifen.

Auf der Wii U gehört die Virtual Console zum eShop. Der aufgeräumte Store ist nicht nur ansprechender und übersichtlicher gestaltet als beim Vorgänger, sondern hält auch zu fast jedem Spiel einen kleinen Vorschau-Clip bereit. Den größten Unterschied gibt es aber bei der Umsetzung der Software: Diese lässt sich nun nicht nur auf dem TV, sondern auch auf dem Bildschirm des Wii-U-Gamepads spielen – die Virtual Console wird damit gewissermaßen Handheld-tauglich, den TV könnt ihr getrost ausschalten! Außerdem dürft ihr jederzeit Speicherpunkte anlegen. Allerdings bringen die Tablet-Vorzüge auch einen großen Nachteil mit sich:

Die Spiele müssen an die Sonderfunktionen angepasst werden. Was in den Anfangstagen der WiiU noch ein Problem war, fällt aufgrund der mittlerweile großen Auswahl kaum noch auf. Aktuell stehen 89 Spiele für das NES sowie 49 Spiele für das SNES zur Verfügung. Zusätzlich gibt es 11 N64-, 65 GBA- und 23 DS-Titel. Auf Umsetzungen anderer Konsolen wie des Mega Drive oder des NeoGeo müsst ihr jedoch komplett verzichten – hierfür bietet sich dann der Umweg in die Virtual Console der Wii an. Möchtet ihr die Spiele nicht mit dem Tablet-Gamepad spielen, dürft ihr alternativ den Pro Controller verwenden. Oder ihr greift zur Wiimote in Verbindung mit dem Classic Controller. Wollt ihr nämlich auf die Virtual Console der Wii zugreifen, benötigt ihr diese Geräte so oder so – Wii-U-Hardware wird im Kompatibilitätsmodus nicht unterstützt.

Top-Titel wie *Earthbound*

Schon jetzt befinden sich einige Toptitel im Repertoire der Virtual Console der Wii U. *Super Mario* gehört auch hier zur Standardausstattung. Nachdem die Auswahl zum Start noch übersichtlich war, sind nun auch Evergreens wie *Super Mario Bros. 3* und *The Legend of Zelda – A Link to the Past* verfügbar. Eines der absoluten Highlights in der Riege der Wii U Virtual Console ist *Earthbound*. Das JRPG wurde nie außerhalb von Japan und Nordamerika veröffentlicht – erst seit dem Release der Virtual-Console-Version kommen auch europäische Spieler in den Genuss des Spiels. Wie im Vorfeld versprochen hat Nintendo dem Angebot mittlerweile auch Klassiker anderer Konsolen hinzugefügt. Unter den 11 N64-Spielen befinden sich etwa *Zelda: Ocarina of Time* und *Wave Race 64*, Fans des DS freuen sich über 23 Titel wie *Fire Emblem: Shadow Dragon*. Stark ist die Virtual Console der WiiU auch bei der GBA-Bibliothek, die derzeit aus 65 Spielen wie *Advance Wars*, *Metroid Fusion* und diversen *Mega Man*-Auskopplungen besteht.

ICADE: DER HEIMAUTOMAT

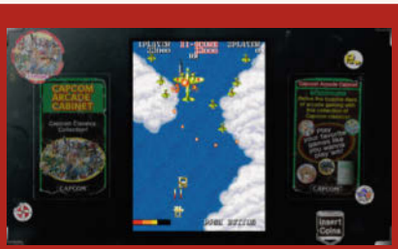
Eine Alternative der ungewöhnlichen Art stellt das iCade dar. Hierbei handelt es sich um eine Miniaturausgabe eines Spielhallen-Automaten, in den ihr ein gewöhnliches iPad einsetzt. Ausgestattet mit einem echten Joystick und mechanischen Buttons erlebt ihr diverse Automatenklassiker wie *Centipede*, *Lunar Lander* oder *Missile Command*. Die Verarbeitung des Geräts ist gut gelungen: Der Holzrahmen des iCades hält das Tablet sicher fest, sodass es auch beim stärkeren Rütteln am Joystick nicht herausfällt. Sowohl Joystick als auch die Tasten hinterlassen einen robusten Eindruck.

» Da kommt Nostalgie auf: Das iCade bringt Automaten-Feeling ins Wohnzimmer.

» CASTLEVANIA – SYMPHONY OF THE NIGHT

■ Den PSX- und Saturn-Klassiker könnt ihr heutzutage auf Xbox 360 und PS3 nachholen. Die Vorgänger gibt es auf der Virtual Console.

- **ENTWICKLER:** KONAMI ■ **JAHR:** 1997
- **URSPRUNGSPLATTFORM:** PSX, SATURN
- **UMSETZUNG FÜR:** PS3, XBOX 360
- **PREIS:** 9,99 EURO / 9,49 EURO



» [Xbox 360] Das *Capcom Arcade Cabinet* ist eine liebevolle Sammlung diverser Klassiker wie *1943*.

» [Xbox 360] *Delphin Ecco* helft ihr sowohl auf PS3 und Xbox 360 als auch Wii.

3DS: GAMEBOY & MEHR

PLATTFORMEN: NES, GAME BOY, GBC, GAME GEAR, SNES (NUR AUF NEW 3DS)

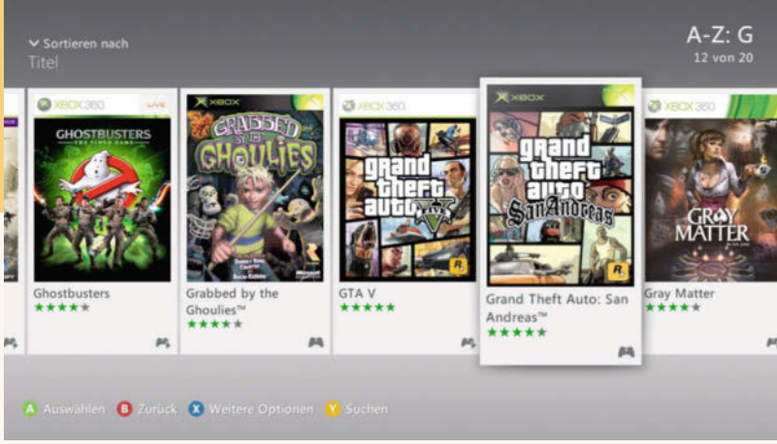
Auch im portablen Bereich legt Nintendo viel Wert auf seine Virtual Console, die sich hier ebenfalls im eShop befindet. Ganz neu sind vor wenigen Wochen die ersten SNES-Spiele im digitalen Store aufgeschlagen – die derzeit acht Titel (unter anderem *Super Mario World*, *Earthbound* und *F-Zero*) sind allerdings exklusiv auf dem New 3DS spielbar. Auch für Besitzer eines normalen 3DS stehen 49 Spiele für den Game Boy zur Verfügung, darunter *Super Mario Land* sowie *Super Mario Land 2*, in dem Bösewicht Wario seinen ersten Auftritt feierte. Aber auch weitere Klassiker wie *Qix* oder der *Breakout*-Klon *Alleyway* stehen für maximal 4 Euro zum Download bereit.

Puzzlespiele wie der Systemseller *Tetris* sowie *Dr. Mario* dürfen da natürlich auch nicht fehlen. Die 26 Spiele für den Game Boy Color kommen vor allem Fans von Link und Wario entgegen: Unter ihnen befinden sich alleine drei *Zelda*-Ableger sowie zwei *Wario Land*-Teile.

GameGear- & NES-Klassiker

Mit Spielen für das GameGear schafft es auch Sega auf die Virtual Console des 3DS. Hier gibt es eine Auswahl von 16 Spielen, zu denen unter anderem die Handheld-Ports von *Sonic 1* und *2* oder *Columns* gehören. Mit NES-Software findet ihr auch Umsetzungen einer weiteren echten Heimkonsole auf dem 3DS. Unter den 63 Spielen befinden sich einige der wichtigsten Klassiker wie *The Legend of Zelda 1* und *2*, *Super Mario Bros. 1* und *2* inklusive der *Lost Levels* sowie *Punch-Out* – wie auf Wii und Wii U zahlt ihr in diesem Fall maximal 5 Euro. Obendrauf gibt es auch noch sechs speziell an das 3D-Display angepasste Titel wie *Excitebike* oder *Kirby's Adventure*.

» [Xbox 360] Die wenigen Xbox-Originale werden von Microsoft gut in den „Games on Demand“ versteckt.



XBOX 360: ARCADE-LASTIGKEIT

PLATTFORMEN: MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE (GENESIS), DREAMCAST, AUTOMATEN-UMSETZUNGEN

Microsofts Xbox 360 punktet ebenfalls mit einem riesigen digitalen Spielefundus. Diesen findet ihr, wenn ihr auf der Konsole zu dem Reiter „Spiele“ navigiert und dort auf „Spiele durchsuchen“ klickt. Alternativ können die Spiele auch direkt über Xbox.com erworben werden. In den einzelnen Kategorien sticht besonders die Sparte Xbox Live Arcade heraus, in der sich weit über 600 Spiele inklusive etwa 80 Klassikern angesammelt haben.

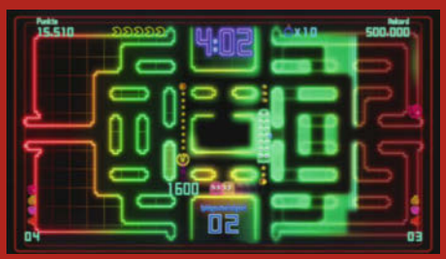
Viele Sega-Titel

Hierzu zählen unter anderem einige Sega-Titel wie das originelle *Comix Zone*, in dem ihr einen virtuellen Comic nachspielt, oder das ursprünglich auf der Dreamcast sowie PS2 veröffentlichte *Space Channel 5: Part 2*. Beim *Capcom Arcade Cabinet* handelt es sich um eine liebevolle Sammlung einiger Automatenklassiker wie *1943* oder *Ghosts'n Goblins*. Die Besonderheit: Die Spiele lassen sich in vielen Punkten den eigenen Bedürfnissen anpassen. So ändert ihr nach Belieben das Seitenverhältnis und legt auf Wunsch einen Weichzeichner über die Grafik oder lasst die Bildzeilen eines Röhrengeräts simulieren.

» [Xbox 360] Im verrückten Dreamcast-Spiel *Crazy Taxi* fahrt ihr eure Passagiere ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ziel.

» [PS3] Die Championship Edition DX unten richtet sich vor allem an professionelle Highscore-Jäger.

» [Xbox 360] Rechts seht ihr die Originalversion von *Pac-Man*.



Solch originalgetreue Umsetzungen sind allerdings eher die Ausnahme, denn die meisten Klassiker auf Xbox Live Arcade wurden zumindest in Sachen Grafik an moderne Auflösungen angepasst. Einige Spiele wie die Special Editions von *The Secret of Monkey Island* und *Monkey Island 2* erlauben es auf Knopfdruck, in die Originalgrafik zurückzuschalten – ein guter und fairer Kompromiss, der auch Puristen zufriedenstellen sollte. Doch nur die wenigsten Titel bieten eine solche Option. Die HD-Version von *Prince of Persia* etwa kommt ausschließlich in moderner Optik daher – dem eigentlichen Spielspaß schadet das aber nicht. Darüber hinaus stehen im Marktplatz der Xbox 360 auch noch 18 sogenannte Xbox Originals zum Download bereit. Unter den Xbox-Klass kern findet ihr etwa Peter Molyneux' *Fable*, *Grand Theft Auto – San Andreas*, den Brachialshooter *Black* oder die Neuauflage von *Sid Meier's Pirates*. Auch der damalige Vorzeigeshooter *Halo* ist im Angebot, sein Nachfolger jedoch nicht. Eine eigene Kategorie für die Xbox Originals gibt es nicht, sie wurden lieblos unter den restlichen „Games on Demand“ einsortiert. Zudem gilt diese Sparte mittlerweile als stillgelegt – das letzte Release erfolgte im Jahr 2010. Möchtet ihr weitere Xbox-Classics nachholen, müsst ihr hoffen, dass sie von der eingeschränkten Abwärtskompatibilität eurer Xbox 360 unterstützt werden. Eine Liste über alle lauffähigen Spiele findet ihr im Internet.

XBOX ONE: SCHWACHES RETRO-ANGEBOT

PLATTFORMEN: BOX 360, XBOX

Selbstverständlich kommt auch Microsofts neueste Konsole mit einem prall gefüllten Online-Shop daher. Allerdings fällt der Download-Store sehr unübersichtlich aus, zumal es keine Filterfunktionen zur Suche älterer Spiele gibt. Aber selbst, wenn diese vorhanden wäre, würde sie kaum etwas bringen: Das Angebot an Retro-Titeln fällt auch nach über zwei Jahren der Konsole auf dem Markt recht dünn aus. Hier und da erscheint mal ein Klassiker wie *Another World* in der 20th Anniversary Edition oder *Q*Bert* in einer Remastered-Fassung, den Großteil der Bibliothek machen aber aktuelle Indie-Neuerscheinungen aus.

Solltet ihr allerdings auch schon Spiele der letzten Generation als “Retro” ansehen, dürft ihr euch über diverse Neuauflagen freuen. Ein sehr gutes Beispiel hierfür ist die Master Chief Collection von *Halo*, die die ersten vier Teile optisch überarbeitet in einer Sammlung enthält. Mehr als nur einen flüchtigen Blick wert ist auch *Rare Replay*. Hier erhaltet ihr 30 Spieleklassiker des englischen Kultstudios wie *Battletoads*, *Atic Atac* und *Banjo-Tooie* auf einen Schlag für schmales Geld.

Abwärtskompatibel, aber...

Eine uneingeschränkte Abwärtskompatibilität zur Xbox 360 hat die Xbox One nicht zu bieten. Seit wenigen Monaten werden allerdings nach und nach mehr Spiele des Vorgängers inklusive Titeln aus dem Arcade-Programm via Emulation zugänglich gemacht. So finden mit der Zeit auch einige Klassiker wie *Sonic CD*, *Doom* und *Monkey Island* auf die Xbox One. Besitzt ihr die Spiele schon, dürft ihr sie kostenlos erneut herunterladen.

» *Battletoads* ist nur eines von 30 Spielen in der Rare Replay-Sammlung. Ein echtes Highlight auf Xbox One.

» [PS3] Das Sony Entertainment Network punktet vor allem aufgrund der zahlreichen PSX- und PS2-Klassiker.

PS3: SONY-KLASSIKER EN MASSE

PLATTFORMEN: PSX, PS2, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, DREAMCAST, AUTOMATEN-UMSETZUNGEN, NEOGEO

Im PlayStation Store der PS3 tummeln sich über 1.000 digitale Spiele – da fällt die Übersicht trotz Filtern nach Genre oder Preis schwer; allein in der Kategorie „Arcade“ listet das PSN über 130 Titel. Nach echten Klassikern müsst ihr suchen, da sich auch Neuentwicklungen sowie HD-Neuauflagen unter der Auswahl befinden. Mit dabei sind unter anderem wieder diverse Sega-Titel wie *Altered Beast* oder *Sonic the Hedgehog*. Auch eine „NeoGeo Station“, bestehend aus Spielen wie *Fatal Fury* oder *Samurai Shodown*, ist vorhanden. Insgesamt gesehen deckt sich das Portfolio aber stark mit dem der Xbox 360.

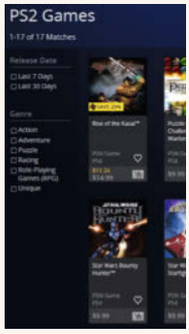
Klar: Stark bei PS2 und PS1

Richtig auftrumpfen kann die PS3 im Bereich der PS2- und PS1-Klassiker: Von der PlayStation 2, bis heute eine der erfolgreichsten Konsolen aller Zeiten, befinden sich 118 Titel im Angebot. Zu den Highlights zählen hier vor allem diverse Rockstar-Spiele wie *Canis Canem Edit* (*Bully – Die Ehrenrunde*), *GTA 3* oder die Ports von *Vice City Stories* und *Liberty City Stories*. Mit *Deus Ex* oder *Max Payne* sind weitere Klassiker vertreten. Noch besser ist die Auswahl aber bei den 138 PS-One-Spielen, bei denen wirklich jedes Retroherz höher schlägt. Rollenspieler stürzen sich vor allem auf *Final Fantasy*, von dem die Teile 6 bis 9 vorhanden sind. Da einige der heute größten Spieleserien auf der PSX starteten, könnt ihr unter anderem auch die Anfänge von *Silent Hill* und *Tomb Raider* nachspielen, auch *Metal Gear Solid* befindet sich im Angebot.

PSP- und PSVita-tauglich

Die PSX-Klassiker lassen sich aber nicht nur auf der PS3 spielen, sondern auch unterwegs auf der PSP oder der PS Vita. Damit werden auch diese beiden Geräte für Retro-Fans interessant. Ansonsten ist das Angebot an Klassikern für die Sony-Handhelds aber stark eingeschränkt. Bei den meisten Spielen handelt es sich um Neuentwicklungen, Retro-Spiele wie *Metal Slug* stellen eine Ausnahme dar.

» Eine saubere Auflistung der PS2-Spiele für PS4 sucht ihr im deutschen Store vergeblich. Dieses Bild stammt aus dem US-Shop.



» TOMB RAIDER

■ Im *Reboot* turnt Lara Croft auch auf der Xbox 360, ihre Anfänge stehen auf aktuellen Konsolen aber exklusiv für PS3-Besitzer bereit.

■ **ENTWICKLER:** CORE DESIGN ■ **JAHR:** 1996
■ **URSPRUNGSPLATTFORM:** SATURN
■ **UMSETZUNG FÜR:** PS3
■ **PREIS:** 5,99 EURO

PS4: KAUM RETRO, VIELE NEUAUFLAGEN

PLATTFORMEN: PS2, PS3 (ALS REMASTERED), AUTOMATEN-UMSETZUNGEN

Wie die Xbox One kam auch der große Konkurrent von Sony in Sachen Retro nur schlecht in Fahrt. Unter den unzähligen PSN-Veröffentlichungen seit dem Release der PS4 finden sich die nennenswerten Klassiker nur schwer. Abgesehen von Neuauflagen wie zu *Grim Fandango* solltet ihr vor allem den Suchbegriff “Arcade Archives” bemühen, womit ihr 22 Spiele wie *Gradius* und *Double Dragon* aufspürt. Vor allem mangelt es mal wieder an Übersicht; Titel wie *Final Fantasy 7* oder die *Mega Man Collection* gehen in der Menge völlig unter. Die zahlreichen PS1- und PS2-Klassiker von der PS3 haben bisher nicht den Weg auf die neue Sony-Konsole gefunden, Pläne in diese Richtung sind nicht bekannt. Dafür sind seit Dezember 2015 immerhin ein paar ausgewählte PS2-Titel spielbar. Anders als bei Microsoft müsst ihr diese aber in jedem Fall neu erwerben, auch wenn ihr das Original bereits besitzt. Die aktuell 17 Spiele zu finden, stellt sich als Herausforderung dar: Während es im US-Store des PSN eine entsprechende Übersichtsseite gibt, sucht ihr diese im deutschen Pendant vergeblich. Preislich werden für *GTA: Vice City* oder *Rogue Galaxy* 14,99 Euro fällig, *Twisted Metal Black* liegt bei 9,99 Euro.

Ganz stark ist die PS4 bei Remastered-Versionen der Vorgänger-Generation. Nahezu alle wichtigen Sony-eigenen PS3-Titel sind mittlerweile für die Konsole erhältlich. *Heavy Rain*, *The Last of Us*, *God of War 3* und Co. wurden zudem meist optisch aufgehübscht – ein Trend, der sich allerdings nicht ausschließlich auf Spiele von Sony bezieht, da auch fast alle andere Hersteller mit leicht überarbeiteten Neuveröffentlichungen locken.

FAZIT 2016

Solltet ihr zwecks Retro-Spielbedarf eine aktuelle Konsole anschaffen wollen, so raten wir klar zur Wii U: Deren Shop-Kanal Virtual Console stellt mit Abstand das beste Angebot in diesem Bereich dar. Eine offizielle Alternative für Fans der Nintendo-Exklusivserien gibt es abseits anderer Plattformen des japanischen Herstellers sowieso nicht. Dank der Abwärtskompatibilität der Konsole habt ihr zudem Zugriff auf das noch umfangreichere Angebot der Virtual Console der Wii, und hier finden sich dann auch zahlreiche Spiele anderer Hersteller.

Für die Xbox 360 und PS3 spricht die große Auswahl an weiteren Downloadspielen, die via Xbox Live Arcade und PSN angeboten werden. In diesem Bereich ist die Wii U mit ihrem eShop im Vergleich deutlich schlechter aufgestellt. Sony wiederum hat auf PS3 mit der großen Auswahl an PS-One- und PS2-Classics ein dickes Ass im Ärmel. Die beiden neuen Konsolen von Microsoft und Sony dürften die meisten Retro-Fans jedoch weitgehend enttäuschen. Zwar erscheinen hier und da Klassiker in den Downloadstores, aber eben deutlich seltener. Da die Xbox One nur eingeschränkt und die PS4 aktuell so gut wie gar nicht abwärtskompatibel ist, lohnt sich hier die vorherige Konsolengeneration mehr – sofern ihr nicht parallel auf die neusten Spiele-Blockbuster scharf seid.

DIE PREISE

WII VIRTUAL CONSOLE

Auf der Wii (auch im Kompatibilitätsmodus der Wii U) werden sämtliche Download-Inhalte in der Währung „Nintendo Points“ angeboten. Euer Guthaben von der Wii U wird zudem nicht angerechnet. Stattdessen müsst ihr es separat, am besten direkt über Kreditkarte, aufladen. In diesem Fall entsprechen 1.000 Punkte exakt 10 Euro.

NES: 500 / 600 Punkte
SNES: 800 / 900 Punkte
N64: 1.000 / 1.200 Punkte
Master System: 500 Punkte
Mega Drive: 800 / 900 Punkte
Turbografx: 600 / 700 Punkte
NeoGeo: 900 / 1.000 Punkte
Arcade: 500 / 600 / 800 / 900 Punkte

WII U VIRTUAL CONSOLE

NES: 4,99 Euro
SNES: 7,99 / 9,99 Euro

3DS Virtual Console

Game Boy: 2,99 / 3,99 Euro
Game Boy Color: 3,99 / 5,99 Euro
Game Gear: 2,99 / 3,99 / 4,99 Euro
NES: 3,99 / 4,99 Euro
3D Classics: 4,99 / 5,99 Euro
SNES: 9,99 Euro

XBOX 360

Xbox Live Arcade: 4,79 / 9,49 / 14,39 Euro
Xbox Originals: 9,49 / 14,39 Euro

XBOX ONE

360-Spiele: Preise wie auf Xbox 360
Download-Titel: Keine festen Preise

PLAYSTATION 3

SEN-Spiele: 4,49 / 4,99 / 9,99 / 14,99 Euro
PS2-Classics: 2,49 bis 14,99 Euro
PS-One-Classics: 2,49 bis 9,99 Euro

PLAYSTATION 4

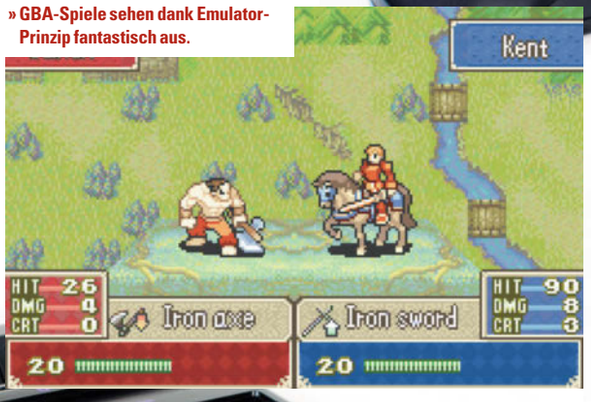
PS2 auf PS4: 9,99 / 14,99 Euro
Download-Titel: Keine festen Preise

9 KONSOLEN IN EINER?

RetroN 5

Wer nicht gerade einen dedizierten Konsolen-Hobbykeller hat, weiß um die Tücken der Retro-Praxis: Die alten Maschinen und moderne Fernseher harmonieren nicht. Doch wer will schon für eine kurze Nostalgie-Runde den schweren Analog-TV ins Wohnzimmer wuchten und spezielle Kabel zusammensuchen? Die Klon-Konsole RetroN 5 wirkt da wie der Retter in der Not, soll sie doch gleich neun unterschiedliche Konsolen ersetzen.

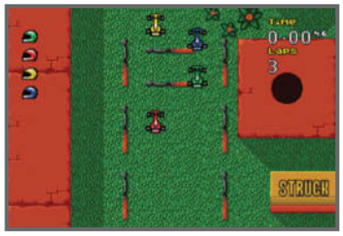
» Master-System-Module laufen nur mit Power Base Converter.



» GBA-Spiele sehen dank Emulator-Prinzip fantastisch aus.

Nicht nur das tatsächliche Auslieferungsdatum und das ursprünglich versprochene klafften bei Hyperkins neuer RetroN-Konsole weit auseinander, auch Vorwürfe gegenüber dem Projekt – darunter die angebliche Verwendung von Emulatoren ohne die Zustimmung von deren Programmierern – sorgten in Verbindung mit dem Kommunikationsverhalten des kleinen Herstellers für Unfrieden. Dass auch noch der Preis seit der ursprünglichen Ankündigung auf der E3 2013 mal eben um 40 Prozent stieg, war da nur noch das Tüpfelchen auf dem i.

Dabei klingt das auf Android-Basis laufende Gerät höchst spannend: Das RetroN 5 soll neun unterschiedliche Konsolen in einem Gehäuse vereinen – natürlich per Emulation, niemand hat neun Platinen aus Altgeräten aus- und in ein neues Gehäuse eingebaut. Die Zahl 9 ist dabei schon mal missverständlich, denn es werden schmerzfrei Mega Drive und Genesis, Super Famicom und SNES sowie Famicon und NES als unterschiedliche Konsolen gezählt. Dazu kommen noch Game Boy, GBC, GBA sowie als „Bonus", wenn ihr einen Sega Power Base Converter anschließt, noch das Master System. Aber auch sechs beziehungsweise sieben Konsolen in einem Gerät klingen noch beeindruckend!



» Die Extra-Modulports von Micro Machines funktionieren nicht.

» Den Power-Knopf müsst ihr zum Anschalten ziemlich hart drücken.

» Die Pads von SNES, NES und Mega Drive passen.

» Das RetroN-Pad taugt nur als Notlösung zum Spielen. Wir nutzten es allerdings gerne als kabellose Fernbedienung fürs Menü.

Allerdings wird das RetroN 5 wohl kaum einen Hardcore-Retrofan dazu verleiten, seine Originalkonsolen in die Umzugskiste zu verbannen. In unserem Praxistest gab es Kompatibilitätsprobleme mit bestimmten Modulen, und gängige Erweiterungen wie das 32X, das Mega CD oder Lightguns lassen sich nicht anschließen. Das heißt aber nicht, dass das RetroN 5 eine Mogelpackung wäre oder unnütz: Gerade in dem für viele Retro Gamer-Leser realen Szenario, eben nicht ständig seine Konsolen in einem Extraraum sofort einsatzbereit zu halten, mit alten Analog-Fernsehern oder selbstgelöteten Kabeln, bringt es sofort verfügbare Konsolen-Vielfalt in nur einem (leider uneleganten) Gerät.

Auch wenn mehrere Emulatoren ihren Dienst im Inneren versehen, müsst ihr dennoch die Originalmodule haben und in die Konsole einsetzen, wozu es fünf Schächte gibt; der SNES-Schacht war im Test etwas schwergängig. Allerdings könnt ihr immer nur einen Modulschacht benutzen, da beim Einstecken das ROM komplett ausgelesen und ins RetroN-5-RAM verfrachtet wird. Das geht relativ zügig vonstatten, dennoch könnt ihr nicht

RETRON-5-KURZINFO

■ Hyperkin wurde 2007 von zwei Brüdern gegründet und verkaufte zunächst Tanzmatten für *Dance Dance Revolution*. Heute bietet sie Peripheriegeräte für Retrosysteme wie Dreamcast und NES an sowie die RetroN-Emulator-Konsolen. Die RetroN-5 ist in Deutschland über Spezialhändler oder eBay für etwa 160 bis 180 Euro zu haben.

eure Lieblingsspiele unterschiedlicher Konsolen eingesteckt lassen und blitzschnell zwischen ihnen umschalten. Dafür dürft ihr eure Original-Controller anschließen, wofür es sechs Ports gibt. Das beigelegte RetroN-5-Gamepad taugt nicht viel, am ehesten noch als Fernsteuerung für das Hauptmenü der Konsole.

Und dieses Menü hat es in sich: Hier könnt ihr Screenshots speichern, Buttons umbelegen und sogar die Controller fremder Systeme mit einem Spiel nutzen, beispielsweise das 6-Knöpfe-Gamepad des Mega Drive. Die meisten Einstellungen gelten übergreifend, ein paar sind aber auch spielespezifisch und lassen euch ganz unterschiedliche Dinge bewerkstelligen. Etwa die Bildschirmfarben des Game Boy ändern oder RetroN-5-Spielstände zurück aufs Originalmodul kopieren. Auch das Aufspielen von Patches ist dadurch möglich, sodass es möglich sein müsste, beispielsweise Englisch-Patches auf japanische Module zu installieren (oder Spiele raubzukopieren, was natürlich nicht legal wäre). Eine SD Card wird verwendet, um die Firmware upzudaten oder Patches oder Homebrew-ROMs zu laden.

»Das beigelegte RetroN-5-Gamepad taugt nicht viel, am ehesten noch als Fernsteuerung.«

Die Funktion, RetroN-5-Spielstände zurück auf das Originalmodul zu schreiben, ist allerdings nicht narrensicher. In unserem Praxistest klappte es bei fünf Spielen problemlos, bei zwei anderen jedoch löschte es stattdessen den Modul-Spielstand – wir würden euch dringend raten, eure unter Umständen jahrzehntealten RPG-Spielstände nicht in Gefahr zu bringen!

Kommen wir zum vielleicht größten Vorteil des RetroN 5: Es verfügt über einen HDMI-Ausgang, der ein wirklich gutes Signal ausgibt (diverse Filter wie ein künstlicher Abtaststrahl erlauben es, das Bild dem „Analog-Look" von einst anzunähern). Dabei wird natürlich kein analoges Signal in ein digitales verwandelt, sondern schlicht das digital erzeugte Emulator-Bild ausgegeben. Dennoch, uns gefiel die knackscharfe Grafik sehr – kein Vergleich zum verwaschenen Bild des RetroN 3. Ein richtiger Upscaler mag zwar noch bessere Resultate mit Originalkonsolen bringen, kostet aber mehr als das RetroN. Es ist ein besonderes Erlebnis, Handheld-Spiele auf dem GBC, dank optionaler Zoomfunktion, auf einem modernen Großbild-TV zu erleben.

Für rund 200 Euro (gesehen zum Beispiel bei **www.getdigital.de**) ist das RetroN 5 sicherlich nicht billig, aber es ist eine solide gefertigte Emulator-Konsole, die vielseitig einsetzbar ist und eure alten Module per HDMI in toller Qualität auf modernen Fernsehern ausgibt. Die Pin-Probleme vieler NES-Konsolen bleiben euch damit erspart, und ihr könnt Spiele aus jeder Region verwenden. Es ist zwar keine wirklich authentische, sondern eben eine emulierte Erfahrung, aber das Gerät spart eine Menge Platz und ist für den „Gelegenheits-Retrofan" eine ungeheuer komfortable Sache.

» Game-Boy- und GBA-Spiele sehen via RetroN 5 fantastisch aus.

» Immer nur ein Modul kann gleichzeitig eingesteckt werden.

» Per SD-Card (Schlitz links) ladet ihr Patches oder Homebrew-ROMs.

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2016 erscheint am 12.05.2016

Eigentlich übernahm es nur das Prinzip des frühen Videospiels *Pong*, drehte die Perspektive um 90 Grad und ersetzte den Schläger des Gegenspielers durch unbewegliche bunte Blöcke. Doch damit ist weder das Spielprinzip noch die ungeheure Faszination von *Arkanoid* richtig beschrieben. Wir zeichnen die Entstehung des Klassikers nach.

COMMODORE 64

Er war der unbestreitbar erfolgreichste 8-Bit-Homecomputer und profitierte von seiner riesigen Spielebibliothek. Doch wieso war der C64 bei Programmierern und dadurch Spielern so beliebt? Wir widmen uns im kommenden Heft dem Innenleben des Brotkastens.

MASTER OF ORION

Es wurde als „Civilization im Weltraum" vermarktet, obwohl es sich gar z anders spielte. Und doch war der Werbespruch nicht falsch, denn Rundenstrategen mussten beide Spiele haben! Wir stellen euch das für seine lebensechten KI-Gegner berühmte *Master of Orion* nebst Nachfolgern vor und gehen auch auf das offizielle 2016er Remake ein.

HALF-LIFE

Auch die 90er sind lange genug her, um für uns als reichhaltige Fundgrube von Klassikern zu dienen. So erschien *Half-Life* erst 1998 – und doch scheint es viel älter zu sein, so groß war sein Einfluss auf das gesamte Egoshooter-Genre. Wir untersuchen die Entstehungsgeschichte von Valves Megahit.

RETRO GAMER
JETZT ABONNIEREN UNTER
shop.heise.de

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0,
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Benjamin Braun, Tim Gross, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12,
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland 12,90, Österreich 14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg 14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland 43,80, Österreich 48,30
Schweiz 80,68, übrige EU 50,50

FOTOGRAFIE
Imagine Publishing Ltd.
Titelfoto: © wenchiawang – fotolia.de

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Imagine Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Imagine Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Imagine Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

IMAGINE PUBLISHING

eMedia GmbH

Copyright © 2016 Imagine Publishing Limited.
www.imagine-publishing.co.uk

Nintendo

Wii U

STARFOX 零 ZERO

Die Elitestaffel Star Fox ist wieder im Einsatz!

FIRST PRINT EDITION

ENTHÄLT **STARFOX ZERO / STARFOX GUARD / STEELBOOK**

SPIEL AUCH ALS STANDARD EDITION ERHÄLTLICH

amiibo

Das Fox-amiibo schaltet den Arwing des SNES Klassikers frei.

© 2016 Nintendo Co., Ltd. Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo.